GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.237
定价9.80元

精心打造实用型游戏研究

三国志大战 特色卡组心得
零 生存模式S级研究
超执刀2 高等级评价说明
高达战争 高手心得披露

北斗与七曜全力打造趣味特辑

玩家背后的守护天使
各国游戏分级制度漫谈
圣火铸造的辉煌之器
历代火纹前传揭秘

DVD冲击!

全新栏目「闯家点播台」
小编双人组合打造全新互动专栏
无坚不裂火热归来
「FF9」LV4级别单人挑战隐藏BOSS奥兹玛
编辑手札/动漫信息/游戏情报/读者交流
娱乐资讯全面整合!光盘附送超乎想象
电击DVD视频体验新冲击

精心改版 全新栏目!
经典栏目面貌一新!
读者业评大话电玩
新进化!
大推荐:ONE ON ONE/卡带物语
大话电玩/游戏天尊/格斗之王
真·风神制作

独家解析 游戏大事!
究竟史艾要挺谁?
来自硫酸脸的诅咒!直击TECMO收购事件
聚焦国产山寨机的命运
隔年换代的新生儿——解析PSP-3000
PS3中国行货大门仍旧紧闭?!
侵权天天见/E3展十大尴尬事件
次世代主机体检报告

DVD
4.7G大光盘
80分钟视频满载
你意想不到的豪华附送
最新游戏攻略文档版
最新游戏原声OST/模拟器ROM
最新壁纸大合集!

2008年9月下 总第237期
ISSN 1006-5032
9 771006 503000 19>

动作天才动粗硬碰!板垣半信VS.神谷英树
忍龙PK恶魔猎人



我女儿也玩过大神但是一会儿就扔了我想要说的是这游戏很独特但是它没有那种大作的气质俗话说会叫的狗不咬人我真诚地希望神谷英树不是这样

By 板垣

对喷

《恶魔猎人》VS《忍者龙剑传》，哪一个代表动作游戏的最高峰？神谷英树和板垣伴信两个人显然各自有不同的看法。早在NG2发售之前，板垣就曾经豪言“NG2将让其他所有动作游戏无地自容”；而神谷也趁着新作《猎天使魔女》公布的时机反击道“DMC推出之后七年间动作游戏没有任何进化”、“NG让我完全提不起兴趣”。眼看两人的嘴仗逐渐升级，一向口没遮拦的板垣连“会叫的狗不咬人”之类的话都已经抛了出来，还真有点印证了同行是冤家的道理。



出自CAPCOM第四开发部的制作人几乎个个都有一手绝活，由三上真司一手提拔起来的神谷英树自然也不例外。这个长相滑稽的“光头小子”算得上是当年第四开发部最具个性的成员之一，作品中充满了天马行空般的奇思妙想。自立门户之后，他是否还能再给玩家带来惊喜？



一脸“坑坑洼洼”为板垣伴信赢来了“硫酸脸”的“美称”，而他的性格比起长相来更加特立独行。“我最讨厌的游戏是铁拳12345”、“DMC其实非常肤浅”……看到这些言论你就知道他的确是个“逮谁喷谁”的主。当然，在某些方面他确实有喷一喷的资本。

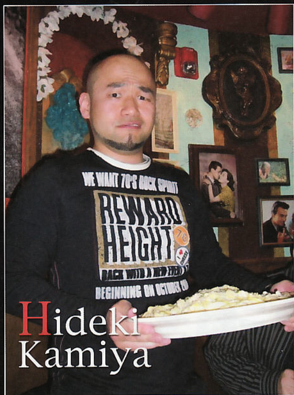
其实说起来这两人的近况都算不上太好：神谷正式离开CAPCOM之后的首个新作是否能取得成功尚属未知；而板垣更是跟老东家TECMO撕破了脸皮对簿公堂，看来一时半会儿也没时间考虑开发游戏的事情。离开了原来的公司，就意味着往日的辉煌已经成为了历史，无论是忍龙还是DMC也都不再是属于他们名下的作品。要想不被玩家遗忘，两人都必须交出新的成绩，而不仅仅是靠一些夸夸其谈的言论来吸引注意力。我们衷心的希望这场嘴仗不只是炒作的噱头，同时也是他们东山再起的宣言！ □责编/荐菜



神谷VS.板垣

但丁·隼龙·乔伊·霞·对对碰！

OK，接下来就让我们关注一下这场“嘴仗”，看看两位当事人分别都说了些啥，以前又曾经做过些啥。不知你会站在他俩谁的一边呢？



PROFILE

1995年加入CAPCOM，其后进入第四开发部。2004年随第四开发部改组加入Clover Studio。2007年离开CAPCOM，组建Seeds公司，同年十月合并重组为PlantiumGames。

从来没有人这样回应：我要做出超越DMC的作品

神谷英树并不经常接受媒体的访问，但当他真正面对记者的时候，你会发现他也绝非是个沉默寡言的人。在前不久的一次访谈中，现在供职于PlatinumGames的神谷对关于动作游戏的各种问题侃侃而谈。从他的话语中，我们可以看到这个留着小胡子的青年人对动作游戏的理解和追求，以及他对近年来一些知名动作游戏的看法。当然，在这些话题中也少不了他将要推出的最新作品：《猎天使魔女》。

——《猎天使魔女》是你最新的动作游戏作品。之前的《大神》更加偏重于动作冒险，而《猎天使魔女》则是纯粹的动作类型。是什么原因让你重新回到纯动作游戏的制作上来的呢？

神谷 在创建PlatinumeGames之后，我们着手确立自己的游戏理念。在这些日子里，当我观察市场上的游戏的时候，我觉得很多游戏都不能算是"纯粹"的游戏。怎么说呢？可以说有些怪异，或者说类似于"混血"。我觉得这样的情况从根本而言是因为厂商们没有信心去做纯粹的游戏，因此他们加入一些不伦不类的东西，这样他们便避开了与真正敢于做纯粹游戏的厂商的竞争。

——没错，这是他们逃避竞争的方式。

神谷 最开始我也尝试了一些使用触摸屏或者体感要素的构思，而不是一款纯粹的游戏。后来桥本裕介先生也加入了PlatinumGames，他对我说："我希望看到你制作一款新的3D动作游戏"。

——干得好，桥本！

神谷 所以我回答道："嗯，让我想想吧。"我很喜欢这样的挑战，这对于我来说是非常有意思的一件事情，就像激发了我内心深处的某种东西一样。最后的成果也就是我们现在所制作的《猎天使魔女》。

——为什么像你这样一个光头的家伙会想到制作一款"使用头发进行攻击"的游戏呢？难道你曾经被什么发型设计师攻击过吗？

神谷 真是个好问题（大笑）。从一开始我就有一个强烈的念头，主角必须是女人。"头发攻击"是只有女人才能做到的事情——只有女人才拥有这样的魅力。这就是我想到使用这种攻击方式的原因。在我曾经制作过的动作游戏中——例如《恶魔猎人》和《幻侠乔伊》，我已经创造了自己心目中的男性英雄角色。所以这次我要创造一个酷毙了的女角色，使用酷毙了的攻击方式。这就是我的想法。

——当我采访CAPCOM的稻船敬二先生的时候，我曾经问到"为什么你们从来没有一款以女性作为主角的动作游戏呢？"，稻船先生回答说那是因为CAPCOM认为用女人当主角的游戏不可能大卖。他们显然从来没听说过《古墓丽影》。

神谷 没错，大家都习惯了"耍酷的男主角，耍酷的攻击方式"这种套路，但这一次我想要带给大家全然不同的激情，这就是我觉得应该用女主角的原因。有人会对我说："哇，你想用一个女人来当主角？这在以前可是行不通的！"

——令人惊讶，不是吗？

神谷 说实话我并不在意这些事情。我做出这样的决定的原因是我觉得这很富有激情、很有趣，而且以前从来没有人这样做过。当我做《大神》的时候，CAPCOM的人就跟我说，人们可能很难接受一只动物来作主角。但我并不这么想。我只是觉得用狼来作主角非常酷，所以我就这么做了。

——看到你制作的那些了不起的动作游戏，我觉得你的生活应该充满了动作要素。在我想象中你应该是乘着降落伞上班，在天桥上降落，然后像007一样从摩天大楼的墙壁跑下。你的办公室窗户玻璃每天都得换，因为你每次都是破窗而入。

神谷 （大笑）如果我能做到这些的话，那我对自己本人就已经很满意了，不必通过创造游戏的方式来实现这些幻想了。

——你这么说让我的梦想破灭了。

神谷 这么说吧，正因为我是个很安静的人，所以我才会想出那些动作游戏的点子。正因为我没头发，所以才会去做一个关于用头发攻击的美女的游戏。我觉得你应该对此感到高兴才是。（笑）

——我的确很高兴。在五月的PlatinumGames游戏发表会上，你说："这将会是有史以来最好的动作游戏——因为这是我做的！"你还提到自从《恶魔猎人》初代之后的所有动作游戏都没有取得如你所希望的进步。那你能不能说一下你打算怎么推动动作游戏的进化呢？其他的游戏又是在哪些方面没有达到你的预期呢？

神谷 我真的从来没有感觉到有人这样回应我："天哪！有个家伙做出了《恶魔猎人》这样的杰作，我们得做得更好才行。"我从来没有过这样的感觉。不过在这些动作游戏中还是有一个引起了我的注意，我觉得它能够成为我的竞争对手，就是《战神》。他们应该还在制作续作吧？我想要做一个比《战神》的续作更好的游戏。它是唯一能够引起我注意的。

——从《恶魔猎人》初代开始我们就可以看到你在动作游戏制作方面的一些理念。我提出一些游戏，听你说说对它们的看法？从《恶魔猎人》开始。

神谷 我曾经很希望能够为它制作续集，不过现在它已经不属于我了。它现在是别人的东西，而且已经烂掉了。所以我现在已经不想要它了，我现在只想专注于我自己的作品。

——《SHINOBI忍》。

神谷 我只玩过初代，就是Mark3（世嘉老式主机）上的那个。我当年玩了整整一个暑假，就是为了看结局动画。结果当我通关之后，画面上出现GAME OVER就跳回片头了。我当时只想说："还我暑假！"

——《忍者龙剑传》。

神谷 说实话我从来没玩过这游戏，因为我完全不感兴趣。你知道，当你看到一段感兴趣的电视广告或者电影预告片，听到一段歌曲的时候，会有一种力量把你吸引住。但是《忍者龙剑传》就完全没有这种力量，我对它一点兴趣都没有。

——《战神》。

神谷 我觉得它是一部制作非常精细的作品，非常注重细节。《恶魔猎人》在某些方面显得有些粗糙，但是《战神》则没有这种缺陷，它是精雕细琢的产品。我认为《战神》对于刚接触它的玩家具有很大的吸引力，从一开始就牢牢地吸引住你，然后让你逐渐投入其中。这样杰出的游戏令我感到非常惊讶。

——好吧，回到《猎天使魔女》。游戏中的女主角与天使作战；在她的世界中，普通人无法看见她，但她却能看到别人。那她到底是在哪儿？炼狱吗？

神谷 呃……问得好，但是我无可奉告。（笑）

——没关系，我只是想要猜测一下剧情。主角有一种招式叫做"死亡之吻"，那她还有多少种别的性感攻击方式？

神谷 她的所有攻击都是围绕"性感"这个主题。就像但丁的主题就是"酷"，而乔伊的是"华丽"一样。比如要给敌人一拳，你可以做成简单直接的一拳，也可以加上一些花样让它看上去很酷。《猎天使魔女》也是这样，我们要做的都是让她的攻击看起来更性感。整个小组都很我一样，构思各种让她看起来更性感的方式，我们乐在其中。

——如果开发组有人想出了某种性感的动作，比如扭扭屁股什么的，是不是会跑过来对你演示一下："嘿，看看这个"？

神谷 （笑）其实有时候我也这么做。

——这样的性感动作你要演示几次他们才理解呢？

神谷 （笑）七到八次吧。

——在最终的作品中，PlatinumGames会为我们带来什么样的体验？

神谷 为女主角设计各种动作以及动画是我们工作中最有乐趣的部分，因此你可以从游戏中看到每个制作组成员对女性的偏好。女主角拥有强大的魔力，她使用这种魔力让自己的头发变成衣服覆盖身体。所以当她力量减弱的时候，魔力就会消退，你应该猜得出来那时候会发生什么！

我想要提醒神谷英树：接下来八年不要再睡了！

今年七月份，坂垣伴信忽然宣布从TEMCO辞职，令游戏业界为之震惊。这位前Team Ninja制作组的领导人曾经创造过《死或生》系列、《忍者龙剑传》系列等为人们所熟知的作品，在很多玩家的心目中也是最具实力的动作游戏制作人。这个特立独行的家伙最近将有什么样的计划？这是很多人所关心的问题。在东京的一家酒吧中，坂垣接受了离开TECMO之后的首次访谈。他谈到了日本游戏业发展的现状与“战斗机驾驶员”之间的关系，以及他未来的一些想法。对于神谷此前有关《忍者龙剑传》的一些言论，他也做出了针尖对麦芒的回应。

——近来日本的游戏制造业并不是很景气，似乎只有一些顶级的开发小组才能做出成功的游戏。你对此有什么看法呢？

板垣 我觉得目前的主题就是时代的进展——世易时移，一切都在发生变化。我用比喻的方式来解释：比如说，在第二次世界大战的年代，空战的双方都会投入成百上千架的战斗机。但是到了朝鲜战争的时候，就只有五、六十架的规模了。而在现代的空战中只需要一两架先进的飞机就能够进行战斗。当然，没有战斗机的国家只能坐以待毙。我想用这个比喻说明的是，如果一个公司没有开发顶级游戏的能力，或者没有顶尖的游戏制作人，就注定要被市场无情地淘汰。你明白我的意思吗？

——那么你认为街机业的衰退与这有没有关系呢？在当年，日本的的硬件厂商代表着游戏画面水准的标杆，例如世嘉的Model 2、Model 3基板。但是当Xbox出现之后，尤其是但那些PC游戏开发商开始涉足家用机领域之后，局面开始偏向欧美这一边。

板垣 首先我觉得你对市场之间的差异有点混淆。比如说，日本的街机市场和美国的街机市场就是完全不一样的。美国的街机市场和美国的游戏发源地——PC市场也是完全不一样的。所以我想应该先把这些概念搞清楚。我认为，日本和欧美在开发技术能力方面的差异，与这两地市场的差异并没有直接的联系。在日本的街机市场上——至少在日本街机处于繁华阶段的时候，每一家开发街机游戏的厂商都拥有自己投放的机台，这是一个独特的现象。当时游戏厂商的业务包括三个方面：第一是开发优秀的街机游戏，第二是在车站或者大学旁边等有利可图的的地段开设街机厅，第三是确保顾客会不断地光顾这些地方，用赚取的利润来开发新的街机游戏。这是一个紧凑的循环系统。而日本街机的衰落则是因为这个循环中关键的一个环节——吸引顾客来自己的街机投币——被打断了。人们不再去街机厅了，明白了吗？我很清楚地知道这些事情都是怎么运作的。只要你回头看看我的职业生涯，你就会发现我当时为了应对市场的变化将工作重心从街机转移到了家用机平台。

——你曾经说过，你对于小岛秀夫和他创造的《合金装备4》感到十分自豪。你说在日本制造业界还有这样强劲的领头羊式的人物是意义非常重大的。

板垣 没错，我所说的有两层含义。第一，自己作为一个战斗机驾驶员，我感到现在的驾驶员越来越少了，我们必须为此付诸行动。第二，要成为一个优秀的驾驶员，你必须正确地认清时势，并且调整自己的方针和战略，就像我当年认识到应该把工作重心转移到家用机平台一样。如果你只会飞直线，那你一定会被击落。我觉得小岛秀夫有跟我一样的直觉，因此我把他视作一个战友。

——你是否认为是因为PS3复杂的硬件结构，拉大了少数顶级制作组与其它众多规模较小、资源有限的制作组之间的距离，使得日本厂商整体开发实力无法与以Xbox360为开发基础的欧美厂商抗衡呢？

板垣 久多良木健想尝试用PS3来构建一个独特的日式电脑主机的标准，取代Intel所建立的PC标准。对此我感到十分钦佩。但是对于我自己来说，拥有一架火力强大而且易于操作的战斗机，可以让我更轻松地在战斗中获胜，因此我选择Xbox360。

——很多时候原创作品总是不如系列作品卖座。当然也存在一些例外，比如《Wii Fit》、“脑锻炼”等等。但在大多数情况下，像《大神》这样的作品在日本只能卖出去几千套，相反，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《怪物猎人》之类的作品却几乎人手一份。对此你有什么看法？

板垣 我觉得事情并不你所描述的那么简单。我女儿也玩过《大神》，但是没多久就觉得无聊了——我也是这样。我现在不是想要批评一番《大神》，我要说的是从这个游戏中我感觉不到那种内在的大作气质。它很独特，但并不是强大的战斗机。

——《大神》的导演神谷英树说他完全没玩过《忍者龙剑传》，因为这游戏根本提不起他的兴趣。他是这么描述的：“当你看完一部电影的预告片之后你就会知道自己对这部片子是否感兴趣。而忍龙让我一点兴趣都没有，所以我从来没有去玩它。”

板垣 我觉得这并不是一种评论游戏的正确姿态。我的意思是说，只有当我自己玩过一个游戏之后，我才会去评论它。《铁拳》系列从1代到5代我全部都玩过。虽然它们各自到底是哪一代我有些记不清楚了，但我知道这些游戏自己的确全都玩过。我还听说神谷曾讲到在这八年中动作游戏都没有进化过，你能告诉我到底是怎么回事吗？

——他说，自从他的《恶魔猎人》为现代3D动作游戏确立了标准之后，就再也没有人能够推动动作游戏向前进化了，这让他很失望。

板垣 这小子不会是睡了八年吧！

——大概不会吧。

板垣 世界上有两种人经常发表惊人言论：第一，真正坦白的人。第二，急于掩盖自己弱点的人。俗话说：会叫的狗不咬人。我真诚希望他不是第二类。同时，我也想提醒他接下来的八年别再睡了！

——近来你在干啥？有什么游戏的计划吗？

板垣 拍照，制作列车模型，喝酒，赌钱……不过你知道我不是那种一直干坐着的人，我很快就会拿出一些新的东西了，更广阔的天地在等待我。

——那你是否有在目前这一代主机上再做出一些成果的意向呢？

板垣 即使有也不会对我现在的战役成果有什么影响吧。我想现在最重要的不是主机的机能，而是创作出优秀作品的能力，这才是制胜的关键。你也许已经听说了我本来打算在七月份公布新的作品，但现在有一些状况让我不得不推迟几个月。为此我要向我的拥趸们致歉。现在我只能说更广阔的天空等待在我面前，我还会回来，请大家期待。记住：在取得最终的胜利之前，我的战斗机永远不会降落！



PROFILE

1992年加入TECMO。2001年成为第三开发部部长，同年七月改组为Team Ninja制作小组并且担任小组负责人职务。其后曾担任产品开发部执行主管。2008年6月宣布因薪酬纠纷从TECMO辞职。



↑板垣认为画面、互动和游戏性是游戏最重要的元素，不过说实话“极限沙排”只做到了第一点。



→“忍龙2”是Xbox360玩家寄予厚望的作品，但品质比起初代来却在某些方面有所下降。

恶魔猎人

Devil May Cry

从半途而废的《生化危机4》开发计划蜕变成新一代3D动作游戏的开山之作，受到《鬼武者》物体悬空的bug启发而构思出浮空连击系统……在《恶魔猎人》的诞生过程中充满了各种各样“无心插柳”的花絮，也同时证明了神谷英树天马行空的想象力和不拘于定势的才能。回过头来看看这部七年前的作品，我们会觉得它仍然散发着无穷的魅力。的确，游戏中的场景谈不上壮观，敌人种类算不得丰富，系统也并非完美无缺。但是那种纯粹、扎实的打击快感，却是其它作品所难以企及，不愧是传承了老铺CAPCOM“动作天尊”的血脉。

平心而论，一旦熟练掌握了游戏系统，《恶魔猎人》的整体难度就算不上高。相比《忍者龙剑传》，它的动作节奏也的确要慢一些。因此，有人说《恶魔猎人》算不上真正“核心向”的动作游戏。然而实际上，神谷英树从开始就已经明确地表达出了自己的想法：这是一个耍酷的游戏！敌人的相对弱小，反衬着“现代魔剑士”但丁的强大。“过关”并不是你在《恶魔猎人》中所要追求的事情，甚至取得最高评价都算不上什么终极目标。而只有当你懂得使用最华丽、最酷的招式将面前的敌人一一击溃的时候，你才找到了《恶魔猎人》的精髓！

酷到毙的魔人 剑与铳的传奇



↑神谷对昔日同侪的作品一点都不给面子，直言DMC已经堕落。

←在很多玩家的心目中，也的确只有出自神谷手中的作品才是真正的DMC，那种感动无可取代。

幻侠乔伊

Viewtiful Joe

神谷说过：“正因为我在现实世界没有那样高超的身手，所以我才要在游戏中创造动作英雄”；那么反过来说，是不是因为神谷对自己的容貌已经非常满意了，所以才会在游戏中创造出与自己外形酷肖的乔伊？！

和初代《恶魔猎人》一样，《幻侠乔伊》的动作系统也完全没有任何高深莫测的地方，甚至可以让人看到一种由繁入简的朴实。如同涂鸦一般的画面，操作方式从3D变回到2D横版，上、中、下三段攻击的简单区分，加上“快进”“慢镜头”等几种与时间元素相关的特技，却构成了一部让人回味无穷的“动作大片”。

当然，对于《幻侠乔伊》我们印象更为深刻的，当然还是游戏中那些并不刻意取宠、但却时时刻刻引人捧腹的恶搞元素。但丁偶尔会用不羁的言语给我们“幽上一默”，而乔伊则整个人从头到脚都是幽默。于是我们这才知道，原来神谷的脑袋里藏有那么多的奇思妙想——不只是关于动作游戏的，也包含了其它很多方面，电影、动漫、音乐……更重要的一点是，其它的这些东西并没有喧宾夺主，而是完美地扮演了自己在一款优秀游戏中应该扮演的角色。也正是从《幻侠乔依》开始，玩家们开始猜想这样一个问题：除了在动作游戏领域，神谷还能创作出什么样的杰作呢？

高呼华丽无罪 大喊恶搞有理



←《幻侠乔伊》的动作系统并不复杂，但是极富观赏性和爽快感。

↑留着小胡子戴着棒球帽的乔伊其实就是神谷的化身，也许正像他自己所说的那样，他是在游戏中完成现实世界中不可能的愿望。

大神

Okami

在动作游戏领域之外，神谷的天才还能焕发出什么样的光芒？他用《大神》为我们给出了答案。

每个玩过《大神》的人都会自然而然地联想起《赛尔达传说》。同样轻松的冒险风格，围绕着各种各样精心设计的谜题所铺陈开的瑰丽故事，借助某种关键道具（《赛尔达传说》中的笛子、魔杖、帽子……，《大神》中的笔）展开无穷无尽的妙用，都让它们看起来十分相似。然而不同的是《大神》巧妙的化用了日本的神话，并且与神谷的奇思妙想水乳交融，借助浓墨重彩的水墨画风格，犹如一幅满溢着东洋风情的精美绣卷，令人叹为观止。山水的意境，艳丽的花木丛林，使用笔神能力时在宣纸上着墨的感觉，再伴随着日本风格浓重的配乐，令人在游戏中流连忘返。天照大神与妖魔的恶斗，也因此而变得不带杀伐之气，反而给人一种明快的感觉。

同时，在神谷的作品中，《大神》也堪称完成度最高的一款，每个方面都精益求精，小到一句对话、一个典故的借用都蕴含着制作者的良苦用心，让人几乎很难找出什么缺陷。当然，神谷的恶搞功力也不会没有用武之地。在相对严肃的支线剧情之外，又穿插着各种让人会心微笑的情节。尽管由于种种原因，《大神》的销量并不尽如人意，但毫无疑问的是它在游戏的历史中将拥有自己独特的地位。



←《大神》以日本的上古传说作为背景，却又并不拘泥于神话，给我们展开的是一张漫溢着东洋风情的精美绣卷，可谓不可多得的精品。

→严肃和恶搞在游戏中完美地结合起来，给人留下深刻印象。



游戏中的奇葩 精美东洋绘卷

伴随着CAPCOM第四开发部沉浮的天才

不知道大家有没有注意过一个细节：尽管神谷英树是《恶魔猎人》、《幻侠乔依》等知名作品的创造者，但他从来没有负责过任何一部续作的开发工作。创造出一个经典作品，然后就把它交到别人的手中——这似乎已经成为了神谷的宿命。另外，从《生化危机2》到《大神》，神谷所担任的一直都是导演的职务，却从来没有成为过制作人。这是否也从一个侧面说明了神谷的能力和局限呢？

比起板垣伴信那样突然从TECMO辞职的始料不及，神谷离开CAPCOM则可以说“顺理成章”得多。自从进入CAPCOM开始，神谷的命运就与第四开发部、与三上真司紧紧地联系在一起。第四开发部颇多认为“艺术高于商业”的成员，部长三上更是个性十足，甚至与当时如日中天的PS2阵营交恶。正因为如此，他们才会去搞“NGC新作五连发”之类的计划，以至于和CAPCOM上层关系破裂，从第四部被贬到Clover Studio，最后再到Seeds直至建立PlatinumGames，彻底离开CAPCOM的他们颇有一些螳臂当车的悲壮。

从神谷英树的作品中，我们屡见不鲜的是灵感的迸发，但也必须承认的是他的过于理想化，在某些方面，忽视了细节的把握。比如《恶魔猎人》的生猛、酣畅，每一个动作游戏迷都会大呼过瘾，但对于那些抱着休闲态度的边缘玩家来说则吸引力有限，也就是其不可能突破一定的销量局限。不过可喜的是，从《大神》开始，神谷已经注意到整体和细节的平衡，只是时势弄人，因此销量相对于游戏素质来说只能算是惨淡。而现在的神谷对《战神》这种“叫好又叫座”作品的推崇，也意味着他想要对自己的游戏制作理念取得一个突破。

《猎天使魔女》十分讨巧的用“性感”作为卖点，加上神谷英树的天才，对玩家无疑具有很大的吸引力。不过没有了CAPCOM作为后台底蕴，这款作品到底能否取得成功？神谷又是否能真正独立驾驭一款作品的开发制作呢？我们只能继续期待。

死或生

Dead or Alive

1996年，正处在发展期的TECMO急需一款新作，借以从新兴的3D格斗游戏领域中分得一杯羹。板垣伴信敏锐地抓住了这个时机，获得了主持开发一部新作的机会。无论是对于TECMO还是板垣本人来说，这都可以说是一次"不成功便成仁"的赌博，因此板垣就将这款作品命名为"死或生"。板垣从很多经典格斗游戏中得到了灵感，并且把它们成功地引入到3D格斗的世界。《死或生》系列中那些"波涛汹涌"的女性角色，正是受到《饿狼传说》中不知火舞的启发而来，画面变为3D更加富有视觉冲击力。而《真人快打》中将对手从擂台打下直接毙命的设计，也加以修改之后引入，变成了只是损失一部分体力，显得更有战术性和趣味性。

此外，《死或生》还着重表现快节奏的动作以及简单直观的操作方式。对于时机的把握和连续技的使用成为对战胜负的关键，"返技"系统使得攻防双方处于不断的变化中，进一步提升了对战的速度感和观赏性。

从初代问世以来，《死或生》系列已经推出了3款正统续作以及多部特别版。但无论是哪一作，都一致秉承着板垣的格斗理念：在华丽而养眼的画面中展现快节奏的攻防，以及易于上手同时又强调互动的系统。



←在华丽的画面中展示快节奏的攻防，这就是DOA系列一贯的理念。

美女+格斗 死或生的选择



→尽管游戏的初代剧情设定并不十分完善，但是板垣在其后的几作中逐渐确立了这个系列的整体世界观，对每个角色形象的刻画也深入人心。

忍者龙剑传

Ninja Gaiden

早在板垣伴信尚未进入TECMO之前，FC主机上的《忍者龙剑传》三部曲就已经为玩家所熟知。但是在板垣的手中《忍者龙剑传》进入了一个全新的纪元。老的"忍龙"系列偏向于平台跳跃类型，玩家需要记住关卡的流程设计以及时机才能顺利过关；而新"忍龙"考验的则是玩家的瞬间反应能力和战斗技巧，带来的是纯粹的动作体验。尽管游戏的整体难度偏高，但板垣也不希望把一般的玩家吓跑。因此，在"忍龙"中，除了酣畅淋漓的打斗之外，也包含了超一流水准的画面、断肢断体等血腥暴力噱头，和其他一些用来吸引普通玩家的要素。无论是核心玩家还是普通玩家，都可以在这部作品中找到属于自己的乐趣。《忍者龙剑传》的核心理念之一就是高效、简洁的输入，这与《死或生》一脉相承。板垣不能容忍迟缓的操作，他要求游戏中的角色能够对玩家的操作做出即时、迅捷的反应。游戏中主角的招式繁多，必须掌握其性能才能灵活使用。游戏中还加入了防御键，这在动作冒险类游戏中并不常见。因此，"忍龙"也像格斗游戏一样，拥有了打、防、投循环相克的"三角系统"。大魄力的Boss战、丰富的武器选择、细致而合理的评价系统……这些特色让"忍龙"成为很多动作游戏玩家心目中的最爱。



←NG2的画面水准比起初代来更上层楼，但此时板垣与TECMO之间的裂痕已经影响到游戏开发工作，所以游戏得到的整体评价也毁誉参半。



→即使以今天的眼光来看，初代NG的画面素质也堪称一流，比起很多次世代游戏仍然不遑多让。

踏上超忍之路

死或生极限沙滩排球

Dead or Alive Xtreme

在板垣的游戏信条中，对于画面素质的追求是不可忽视的一条。他坚信高水准的画面是一部优秀作品的基础，而《死或生极限沙滩排球》正是他这一信条的表现。谁都无法否认这款作品画面水准的出类拔萃，但同时也必须看到的是游戏性在某种程度上的匮乏。用著名作品中的明星角色制作其它类型的游戏，并不是什么新鲜的创意。但"极限沙排"的特点在于它将展现女性角色魅力放在了最为核心的位置，而除此之外游戏中的一切要素都成为了附庸。尽管以沙滩排球为名，但真正打排球的部分在游戏中所占的比重极为有限，并没有任何值得一提的系统，甚至可以用枯燥来形容；游戏中其他的迷你游戏也乏善可陈。而玩家要做的，实际上就是收集各种性格的泳衣及服装道具，并且穿在游戏中那些身材火爆的美女们身上，看着她们在海滩上尽情嬉戏。可以说，"极限沙排"就是一个用来满足感官需求（尤其是男性）、"只能看不能玩"的游戏。客观而言，"极限沙排"只是一个商业的产物，也不宜称之为板垣伴信的代表作品。但不能忽略的是从这款作品中所折射出来的板垣在游戏画面方面的追求。

→从可玩性的角度来讲，"极限沙排"实在乏善可陈。不过它就是一个专门给人看的游戏，这一点大家都是心知肚明。



醉翁之意不在酒 沙排之意不在球

←相比众多面容娇美、身材热火的泳装美女来说，排球本身反倒成为了幌子和附庸。

永远处在争议中心的"大嘴怪才"

在大众眼中，板垣伴信永远以戴着一幅大号墨镜的形象示人，所以又被人戏称"墨镜男"。他喜欢赌博并不是什么秘密，据说这副墨镜就是用来防止赌桌上的对手从眼神中窥探他的心理。作为一个游戏制作人，他的心理同样也让人有"神秘莫测"之感。你很难预料到他下一秒钟又会发表什么惊人之语，也不知道他还会有什么让人瞠目结舌的举动。

板垣认为，画面、互动性、游戏性是一款游戏中最为重要的元素，他也十分注重让游戏对玩家的输入指令做出快速、迅捷的响应。出于这些理念，他指摘SCE的大作《天剑》"只是一部半成品"，游戏中一系列的按键输入提示"会让玩家烦不胜烦"。甚至对于地位"尊崇"的《最终幻想》和自己视作"盟友"的小岛秀夫，他也没有放过，曾经表示"《最终幻想10》、《合金装备2》等游戏都缺乏互动性"。有意思的，他认为《铁拳》1-3代都是不错的游戏，甚至在家里也会跟女儿一起玩；但是又认为这个系列从《铁拳4》开始就停滞不前，再加上曾经和NAMCO方面发生口角，导致他"恨屋及乌"的把《铁拳》1-5列为自己最讨厌的五款游戏。

板垣不止一次的表示过自己的理念是"在最强的主机上制作最好的游戏"，这也是当年他选择Xbox作为自己的作品独占平台的原因。然而，这也是后来也成为他与TECMO上层产生矛盾的原因之一。

对于TECMO将《忍者龙剑传》移植到PS3的行为，板垣就表示了很大的不满。其后，他断然宣布"Team Ninja今后的方针仍然是为Xbox360制作独占游戏"，只可惜与公司高层之间的裂痕不可避免地影响了游戏开发，以至"忍龙2"得到的评价甚至比起PS3的"忍龙Σ"还落在了下风。直到今年六月，板垣忽然宣布从TECMO辞职，可谓震惊业界。如今的他并没有公布今后的去向或者计划，这让喜欢他作品的玩家们感到十分失落。但有一点可以确信的是，这个"语不惊人死不休"的家伙肯定不会就此沉寂。

勿庸置疑,次世代最强的RPG《最终幻想13》系列即将诞生，虽然目前官方公布的信息都还只是处于平面阶段，并没有过立体的感受，但即使只是几张图片就能感觉出其凌驾于一切RPG之上的王者之气。没错，这就是“最终幻想”！本次报道为大家带来FF13系列的最新情报，神秘的红发女2号再次登场，她给人的感觉是灵动、可人，好似FF8中的塞尔菲，FF10中的琉库，FF12中的潘妮罗，总之是一个使人怜爱的角色。每代FF的女2号看来都已经被定位成此类角色。 □文/七曜

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想XIII		发售日未定	
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	蓝光	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定



新水晶的命运齿轮 从这一刻开始运转！

对于FF13登陆XBOX360这个也算是老生常谈了，之前七曜在诸多报道中就已经对此事件进行了详细分析，本次再为大家带来关于制作组和SE高层对此事件相关态度的报道。野村哲也大神表示，他事先对FF13移植到XB360的传闻很惊讶，然后在证实了并非传言后，无奈的顺势表态：“推出XB360版也是个不错的想法”以后，被欧美的记者无限放大，将一句单纯的言语演化成为为360版推波助澜、打气助威。而另一位制作人鸟山求态度很亢奋，并坦言FF13的XB360版坚决不会推出日版，只会发行欧美版，而且要等PS3版制作结束后才进行对360的移植。从以上制作人的态度可以得知是SE高层，诸如和田洋一等人私下和微软达成了协议，而并未事先和制作人员商议，这典型的是微软依靠经济实力强挖索尼的墙角。

↓晶莹剔透之地别有洞天，七曜在这里大胆推测，此遗迹就是某古代召唤兽的封印形态，从脸部来分析是希瓦。





最终幻想的水晶承担着数个"13"的故事，让我们等待




↑这是本次新公布的场景画面，之前官方从未公布过这种类似广场般的场景。从图片的背景来看，古老的石碑上雕刻着神秘的异族文字，记述着本次水晶新物语的起源秘密?

完全体验版的惊喜会在2009年享受到!

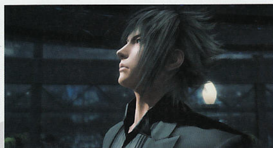
在2009年即将发售的《最终幻想7 少年归来》完全版中将会收录FF13的试玩版，根据鸟山求提供的消息，本次的体验版游戏时间会大大高于圣子降临的影片观赏时间。体验版可以享受到游戏的序幕部分，大家可以看到在名为"cocoon"的世界中如何导入水晶以及ルシ・ファルシ的故事情节，FF13将在各个地点展开故事，以不同角色视点进行游戏故事体验，这和FF6的群像剧设定可能会是异曲同工之妙，而且FF13的3D地图之广阔是过去系列无法比拟的，大家敬请期待吧!





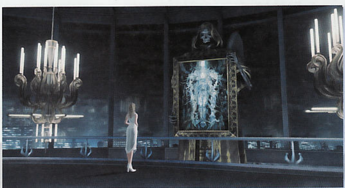
超进化的战斗系统!

本作的战斗系统，相对系列而言进行了超进化般的改造。当你拿到体验版后，在战斗中仅仅是选择"战斗"这项的指令后，就会体验到和过去的FF系列作品截然不同的战斗感受。本作中重新采用了元祖级的幻兽，它们都会以崭新的形象重生，召唤兽在战斗中以动画的形式出现。



→随本次新公布的图片中还有Versus13的新图，至今未知姓名的谜之男主角在仰望或者企盼着什么?

↑眼中的哀怨意味着什么?迷茫的泪光寄托着思念?



究竟SE要挺谁？

——SQUAER ENIX王牌软件大检阅

史克威尔·艾尼克斯（以下简称SE），当今业界最有影响力的游戏软件厂商之一，毫不客气的说，它在业界有着举足轻重的地位，甚至能左右主机争霸战的胜负，SE就是这么伟大的厂商！它早已成为游戏界的一面旗帜，称霸业界的的利器就是创新，给玩家们带去前所未有的游戏体验和震撼的游戏感受，永远走在业界的最前沿，就是能引导业界潮流的弄潮儿。

□文/七曜

百花齐放，SE近期王牌软件检阅

商场竞争的动力使得SE的各大游戏系列在原有的基础上推陈出新、青出于蓝，新时代的革命风暴愈演愈烈，称霸业界的脚步无法阻拦，其成果的扩展面让其他众厂商受益匪浅。一飞冲天的SE在商海横流中独树一帜，现在的成功只是日后系列更上一层楼的基础。

近年来SE不断利用在业界强大的影响力，持续推出了众多名作系列，《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列、《王国之心》系列、《星海传说》系列等，这里七曜对近期SE已经推出的大作和即将发售或尚未发售进行了一个比较完全的统计，将各大主机平台上，SE大作的分布情况作了一个归纳，直观的向大家展示SE的经营策略。本统计重点汇集了知名大作和销量成绩显著的作品，一些大核心向，而收益并不太满意的作品则忽略掉。WII大约占13.6%，PS3也大约占13.6%，PSP大约占18.2%，XBOX360大约也占18.2%，DS则独占36.4%。虽然占有率如此分布，但其实WII上作品知名度和含金量是最低的，WII上只有《陆行鸟不可思议迷宫》系列和《最终幻想水晶编年史》系列，这两个系列都是FANS向的作品，不会有特别突出的销量，但会有固定的消费群。XBOX360上的四大RPG大作：《无尽隐秘》、《最后的遗迹》、《星海传说4》、《最终幻想XIII》，前两款前途未卜，但从形势和关注度来分析，这两部作品的销量都不会超过五十万，《星海传说4》的名气和支持度足以让它超过百万销量。至于会首次登陆XBOX360的正统最终幻想作品《最终幻想XIII》实难预计成果如何，因为XBOX360在日本的基础有限，而且会在PS3版发售后进行移植，所以预计它主要是想面对欧美市场。

不可否认，最终幻想系列成功之处就是成为国际品牌，这也是和DQ系列标志性的区别。在欧美地区最终幻想的知名度和认可度极高，是日本游戏软件中，唯一能在海外取得巨大成就的典范，能成为国际品牌是许多商品的梦想，之所以受到世界大众的推崇，原因就是这些品牌代表着全人类的共同渴望。当玩家们提及RPG类游戏时，便自然而然地联想到"最终幻想"。扩展国际市场使得最终幻想名扬四海，国际品牌的铸造使得它鹏程万里，前途无量。所以估计XBOX360版的《最终幻想XIII》销量突破百万也是轻而易举的事情。SE原本在PSP上推出的强劲作品原本并不多，但由于《最终幻想 AGITO XIII》和《寄生前夜 The 3rd Birthday》转战平台，加上原本就是有的《纷争 最终幻想》和《王国之心 Birth By Sleep》，使得PSP平台上的作品一片光明，有着《最终幻想7 核心危机》的前车之鉴，这几款作品系列的前作销量也都超过百万，可以预知它们都能取得满意的成绩，特别是两款最终幻想作品。而PSP的主要竞争对手DS凭借FF和DQ系列的冷饭作品，在收益上足以抗衡PSP的这几款新作。

FF、DQ得其一者，可分天下！

这两大系列的复刻作品，在NDS上登陆的翻新作络绎不绝，因为原作本身的游戏素质就颇高，所以复刻的压力并不大。只用稍微的包装一下就能使一个经典作品重生，并不需要什么成本。这样做虽然能让更多新时代玩家感受到经典之作的神髓，固然不错。但其刻了又刻、出了又出的作法，让人感到SE是拼命的对系列的老作品进行闲余资源再利用，直到榨干其最后一滴剩余价值为止。FF3DS、DQ4DS、DQ5DS这些复刻作品屡屡突破百万销量，足以媲美PSP上那些即将发售的新作。但再怎么说，业界和技术层都需要发展，SE最重头的两部作品《最终幻想XIII》系列和《勇者斗恶龙9 星空的守望者》都即将破尘而出。现今在RPG界只有《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列足以左右家用游戏平台的发展趋势，而这两大系列都在SE的手里，它们是不可能同期发售，这样《最终幻想XIII》和《勇者斗恶龙9 星空的守望者》的发售日我们能作出以下的揣测。《最终幻想XIII》定为2009年发售，但具体日期为公布，起码在3月以后，这样一来DQ9估计会在2010年3月以后发售，而且今年冬季已经确定了多款大作发售，SE不会拿出自己的王牌来冲杀自己二线软件的销量。在上一代的主机争霸中，最终幻想10–12和勇者斗恶龙8为PS2，立下了汗马功劳，但这次DQ9登陆NDS，使得PS3断掉一臂，FF13出现XBOX360移植版又使得PS3在欧美市场大伤元气。目前次时代主机大战的局面正处于混沌不明的胶着状态，DQ9驾凌NDS而最终幻想系列新作都登陆在PSP上，这是SE在尽力把持市场，用自己的软件来作为控制天秤的砝码。

坐拥DQ9与PM，NDS已显王者之气

在10月的TGS之后，又要开始年末商战，这样一个吸引眼球和钱包最紧要的关头，相信SE在TGS上会有更多令玩家欢欣鼓舞的消息公布。现在各大硬件厂商都急切希望SE能抛出绝对利好消息来确保自己的地位，即便一意韬光养晦的SE不愿意过早摊牌，但在几方威逼利诱之下不得不有所动作，然而FF和DQ这种规格的砝码倒向任何一方，都足以令命运的天秤发生倾斜。当今的形势和几年前不同，NDS早以在市场上打下了坚实的基础，DQ9出在NDS上无疑是如虎添翼，这绝对是SE和任天堂双赢的抉择。回画以往的历史，或许会从中发现一个非常有趣的现象，DQ系列作为一款具有影响产业发展格局的超重量级软件，却从来没有真正扮演过杀手的角色，该系列就像一个深藏不露的隐者，不问业界的成败是非，只管天下鼎定后，悠然坐享大好江山。SE对于DQ系列的定位，是将这块金字招牌投入已经确定普及率最高的主流机种，基于这种潜规则，SE将DQ9放在NDS上当作大规模杀伤性武器使用也是理所当然的。现在，无疑是索尼参入游戏产业以来最黑暗的时期，PS3失去了曾经大半第三方软件的盟友，而且仍在倒戈的盟友依然层出不穷，善于见风使舵的媒体也纷纷以针砭PS3作为吸引眼球的炒作材料。由于从发售的主机至今，其对应软件魅力欠奉，PS3的人气依然很不理想，这些不利因素严重影响参入第三方的信心，所以许多游戏才会延期或宣布跨平台，以PS3的现状，这次最终幻想13脚踏两船，登陆双平台也是无可厚非的。

与之相对，任天堂近一年来可谓是春风得意马蹄疾，NDSL的软硬件销售不断创造着商业奇迹，其股价也因此一路扶摇直上，业界形势一片光明。SE之前率先宣布在PS3发布《FF13》时曾经预计该主机将会在竞争中稳占优势地位，如今的意外顿挫确实令之处境尴尬，要不是WII的性能与PS3、XBOX360差距太大，我想最终幻想13早就归WII所有，系列正统作品回归任氏不再是梦。SE也用不着拿水晶编年史来和任氏保持距离。SE宣布《DQ9》在NDS平台发售，其效果完全可以视为1997年《FF7》事件的重演，由此产生的雪崩效应是非常惊人的，而SCE自社的软件号召力远不如任天堂，虽然有很多素质颇高的作品，层次也比任天堂的游戏高出不少，但在现在这个注重娱乐和游戏快餐化的年代，又有多少人会去研究游戏的内涵和文化的底蕴。假若任天堂重掌天下之后，凭借其自身软件开发实力，未来十数年里都不可能有对手能撼动其根基，TV游戏界会再次进入任氏的游戏时代，这无疑是业界的悲哀。各大厂商进行主机争霸，玩家都能获利，若让任天堂再次一统江湖，垄断和独占的时代又会到来，这必将游戏界的发展趋势推向瓶颈，所以希望索尼和微软能够多做努力，将三足鼎立之势延续下去。



硫酸脸的诅咒！

——直击TECMO被KOEI收购事件

2008年8月29日，SE社正式向TECMO提出公开收购意向，并表示是以友好收购TECMO为目的而提出，若在2008年9月4日之前无法征得TECMO同意，则会取消收购提案。9月4日，TECMO明确拒绝了SE的收购，但同时KOEI也向TECMO提出了合并事宜，到本刊截稿为止，双方已经达成合并协议，并在商洽合并事项，以在1-2月内决定合并方式，两社的股票也暂时停止交易，看来忍龙3中大蛇作为总BOSS登场已不再是空想。 □文/七曜

峰回路转，KOEI抢亲成功！

世界上的事情就是这么的令人意想不到，原来以为是SE迎娶TECMO，当众人都拭目以待之刻，掀起事件的盖头来，却是KOEI和TECMO联姻，好像是SE为KOEI和TECMO做了嫁衣？！其中的内幕还不得而知。日本当地时间9月4日下午4时，KOEI与TECMO向两家公司的董事会宣布，两家公司已经签署了经营合并协议，今后的经营将暂时由联合成立的“经营合并委员会”负责。在今后1-2个月内，双方将决定最终的合并形式。合并的原因主要因为游戏业的市场竞争日益激烈，为加强自身实力和扩大海外市场，双方达成合并，共同提高多平台、全球化的对应能力，并希望通过优势互补，力争成为世界领先的游戏公司。五年前，当株式会社“史克威尔”(SQUARE SOFT)和株式会社“艾尼克斯”(ENIX)在2003年4月1日合并成为史克威尔·艾尼克斯(以下简称SE)的那一刻，意味着业界最强的RPG



■TECOM新任社长柿原康晴，TECOM创始人的次子。

游戏创作公司诞生，也意味着从此FF和DQ携手并进。那这次KOEI和TECMO的婚姻是否意味着另一家在动作游戏方面能比肩CAPCOM的厂商从此诞生？笔者觉得TECMO的动作游戏经验，无疑是正在走下坡路无双的一针强心剂。无双需要细化和精确，使其能成为真正配得上“ACT”这个类型称位。每个会社都需要能够改善结构的新鲜血液注入，所以更多的合并事件一一发生。在当今娱乐产业中，游戏已经成为了与电影和电视娱乐拥有同等规模的产业，发展速度也一直非常稳健。其实本次KOEI和SE都对TECMO的一些名牌作品非常感兴趣，比如“忍龙”和“死或生”，用这些充满活力的作品可以优化或改造KOEI现行的产品体质结构。

纵观TECMO公司，在保持游戏品质和拓展外海市场这两个方面做的很不错，特别是在格斗和动作类游戏开发等方面都所取得了相当骄傲的成绩。游戏作为娱乐产业的一种已经得到了世界的认同，作为新兴产业，有着高速发展的市场规模。日本目前的游戏产业，正处于要么成为世界核心，要么碌碌无为的分岔点。KOEI社想进行产品结构的转型和优化，不在是单一的成为战略游戏和历史游戏的王牌制造商，也想给本社的ACT游戏进行镀金。因为任何一样事物，尽管它曾经绽放的再美丽，但始终不会逃过灭亡的命运，进行产品的改革是必然之道，现在KOEI社的历史游戏在业界独树一帜，在业界占有领先地位，但毕竟历史游戏在业界内属于“非主流”。而且现在业界的走势都是简单化，唯美化为主，KOEI除了无双系列之外，像三国志、信长野望等其他作品系列都算不上一线大作，新生原创作品更是缺乏，KOEI的家底就是历史题材，纯原创的力量过于单薄。所以TECMO的加入，绝对能给KOEI社注入新生血液。无双全系列也有19名女性角色，让她们全部穿上泳装来参加极限沙排绝对是一个很不错的想法！或者在无双新作中，将她们的隐藏服装设计为沙排泳装是不是会更有意思呢？而且这次的合并还会决定TECMO旗下诸多名作的平台走向，以前TECMO社一直是力挺XB系主机，忍龙、死或生、零系列等诸多大作都是XB系主机的瑰宝，只有忍龙Σ在坂垣的强烈抗议下依然登陆了PS3，由此可见TECMO社“倾软”的态度。但如果和KOEI合并形势就大不一样了，现在的KOEI是一个唯利是图的公司，只要有钱赚，KOEI会让它麾下王牌软件在所有平台上遍地开花，别说以后能在PS系主机上玩到零，就连PSP版更甚至PC版的零也绝对是会推出！


■KOEI社女性社长襟川惠子，她接任丈夫襟川阳一成为KOEI新掌门人。

用创意开拓新的历史，经典与锐意的完美结合

现在的日本游戏产业虽然依旧有着重要地位，但其影响力却已经远不如前，这是一场全球范围的较量，想让自己的产品能成功打入全球市场，与其他有实力的同行结成同盟是理所当然的选择。在重新树立日本游戏业在全球的主导地位这一问题的看法上，KOEI社与TECMO社的观点取得了一致。虽然目前日本游戏产业正在飞速成长，但是日本地区的制作者们和欧美的同行相比并不是具有压倒性的强大水平，为此会社之间需要合作共同发展。其实抛开本话题不谈，坂垣伴信被逼走是不是与本次的连环收购事件有暗在的联系，我们还不得而知。但坂垣伴信为TECMO所打造的游戏系列，在全球范围内看来都是十分杰出的品牌。凭借着优异的制作能力制作出成熟的，而且具有深邃世界观的动作游戏。TECMO的员工极具创造力，他们的所有作品几乎都是自己原创出品，对于选择题材和把握题材的能力明显高于KOEI不少，KOEI除了历史题材的游戏，其他作品几乎根本拿不出手。另外，从作品的素质可以看出，目前这两社的员工工作态度截然不同，TECMO的作品显然比KOEI的有诚意的多，这样一家有文化底蕴的公司与一家极具创造力的公司想结合是一个非常不错的决定。KOEI社的产品以战略游戏为主，动作游戏除了无双也都并不是非常成功，而且无双现在也江河日下。动作游戏的理念也非常陈旧，而且除了无双，根本做不出像忍龙、鬼泣这样真正意义上，纯正的ACT作品，这次TECMO的加入，很有可能让K社能创造出一流的ACT作品，比如以服部半藏为主角的忍者游戏，以宫本武藏为主角的格斗游戏，还可以是真田幸村为主角的高难度动作游戏。所以这次的合并不仅是为了共同开发，而是为了优势互补，业务上的合作非常必要。KOEI能够和TECMO共同开展业务，将会令双方的家用软件在全世界范围内都取得良好的成绩，凭借假想来看，这无疑将会丰富双方的产品线，也会在今后的产品开发中获得更多的创意。

对于TECMO旗下最有影响力的制作人坂垣伴信由于劳资纠纷而辞职一事，KOEI社并未对此事件表态，优秀的作品需要优秀的团队来开发，虽然许多人认为一款优秀的作品出自某个制作人或天才之手，但实际上起决定性作用的是整个团队，人际关系与才华同样重要。但换一个角度来看，核心制作人的创作思路和制作经验都是非常重要的，坂垣伴信的离开对于SE社和TECMO社绝对是巨大的损失，虽然坂垣在业界的口碑不太好，但这不能否认他在创作领域独树一帜的高端创作思想，正是他的存在才使得忍龙系列有今天的成就。只能说如何管理和协调好团队发挥出更强的战斗力，才是一个领导者需要慎重考虑的，KOEI能不能用好TECMO新加入的员工，是一个值得我们继续关注的焦点。目前这样都还只是推测，究竟是以何种形式来合并，还要进一步等待结果。不过以KOEI现在的实力，应该会保证子公司商业运作上的独立性以及相关品牌的发展空间，KOEI想一口气吃掉TECMO社是不现实的，他们没有这种实力。TECMO的员工也能够借助着KOEI在业界独特的创作路线使自己的创作思路得到进一步的飞跃。

创造性的人员是公司的源泉，而要让他们的梦想能够得以实现，在全世界中日本的游戏制作人能够为世界作出贡献的并不是很多，而TECMO有着这种能够做出惊人作品的能力，而为了让全世界的人都见识到这份能力，这也是KOEI社进行收购的目的之一。换个角度来看，这确实是一个足够的收购理由，以忍龙系列为例，在同类游戏中，能和忍龙比肩的作品，简直是凤毛麟角，其高素质让普通的玩家基本都不敢去碰，虽然这样一来会使得游戏的总销量止步在某个阶段，但这也保证了游戏玩家的层次会固定在相当高的阶段，口碑会竖立在业界的巅峰。别人都会以他们马首是瞻，以把这个业界带上更高的阶段。所以KOEI社这次非常关注TECMO，竟然在原本以为会和SE联姻的今天，从它口中抢走肥肉，TECMO与KOEI的联姻究竟会不会成功？SE社还会不会再次出手，TECMO会不会反过来将KOEI吃掉，这一切的谜底都请继续关注本刊的续报！

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
CONTENTS

GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS
2008年20期 VOL.237



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

VIEWPOINT 电软视点

SPECIAL 特别策划

无双报道

全新栏目敬请关注

DVD-ROM 光盘内容

DVD影像内容

魅力抢眼秀
战火兄弟连·地狱之路 / 孤岛惊魂2 / 法拉利挑战赛 / 求生之路 / 圣徒的争斗2 / 古墓丽影·地底世界

火线点评
彩虹队长 / 顶级网球3 / 雇佣兵2战火世界 / 多卡邦王国 / 孤岛冒险Wii

三栖地带
没问题先生 / 终结者·救世主

闯家点播台
无坚不裂：最终幻想9隐藏BOSS挑战

DVD-ROM附送内容

壁纸
PSP壁纸41张 / PC壁纸45张

EMU游戏
SFC模拟器 / 超时空之钥游戏

游戏OST
东京魔人学园剑风帖
闪电十一人
世嘉土星历史1 / 世嘉土星历史2 / 西格玛和声

攻略文档
创造职业棒球队DS / 怪物农场DS2 / 花样男子 / 闪电11人 / 文明革命 / 国盗头脑战斗 信长的野望 / 钢铁侠 / 鬼屋魔影 / 轰炸方块 / 木乃伊3 龙帝之墓

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「波斯王子」



Focus on Game News VOL.237

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



事件 日本专讯 TECMO社长递交辞呈 安田善巳卸任下台

本刊讯 坂垣伴信与TECMO社长安田善巳闹出的辞职官司从五月到现在已经过了四个月时间，期间大大小小的变幻风波让人为之侧目。而在8月20日，TECMO公司正式宣布，社长安田善巳已于公司董事会上递交辞呈，正式辞去了社长一职，社长职位将由会长柿原康晴兼任。

这是上个月TEAM NINJIA两位新部长就任后TECMO公司又一次重大人员变动，本次安田善巳的辞职理由为“个人原因”，但业界各方面普遍猜测他是为坂垣伴信辞职后公司股价大幅下跌以及种种负面影响进行负责，而辞职谢罪。

编者按：无论官司背后隐藏的事实到底是怎样的，这样两败俱伤同归于尽的结果都是对TECMO公司的巨大伤害，本在同一屋檐下做事的同事闹成这样不能不说是一个悲剧。

事件 欧洲专讯 莱比锡游戏展再创新高

本刊讯 为期4天的2008年德国莱比锡游戏展（GC）于8月24日落下帷幕，这个新兴的、欧洲最大规模的游戏展会在今年再次得到了大幅稳定的发展，无论在展会规模还是参展人数上都达到了历届最高的水准。

由于GC展会日益增大的影响力与欧洲市场的逐年扩充，今年莱比锡展的与会人数达到了历史空前的20万人，参展厂商也多达540余家，来自欧洲各国的游戏知名厂商以及一部分美国、日本厂商均于展会上出席并展示了各自精彩的游戏作品。其中SCE一扫E3时的低调颓势风格，PSP3000的公布让业界的焦点再次集中于这款时尚掌机的最新动向上，《杀戮地带2》、《小小大星球》等大作的实机演示都让人对其充满了期待，《生化危机5》、《街头霸王4》的最新情报让与会玩家热血沸腾，对应各大平台的看家作品都在本届GC展中施展了自己最有魅力的一面，从总体上来看，本次展会虽然在国际性上仍显不足，但规模人气已经远远超越了同年的老大哥E3。

编者按：除了E3和TGS都相继缩小规模的原因外，欧洲市场份额在全世界所占比重越发增大是GC逐年火爆的最大主因，明年这个时候欧美市场呈现出平分秋色的场面也不算稀奇。



←索尼在本届GC展上的表现与E3判若两人。

→随着GC展的规模逐年升高，莱比锡这个小城市的名声也越发响亮。

软件 欧洲专讯 一百零八星复活 科乐美公布幻水新作

本刊讯 一百零八星，一百零八位同伴，剑与魔法的幻想世界，构成了《幻想水浒传》这一长盛不衰的经典系列。近日KONAMI公司终于公布了系列的最新作《幻想水浒传 黄道十二宫》，将在NDS平台推出，新作将采用2D背景3D人物的全新游戏表现手法。



新作的游戏类型仍为角色扮演，采用近年DS平台游戏常用的2D和3D结合的表现手法。作为系列最大特色的108位同伴将会零散分布于游戏世界中的每个角落，无论在什么场合都有可能与他们邂逅，且还会有专门针对某个同伴的特殊剧本或隐藏要素等，此外四人制的战斗系统将会发挥DS的独创特点，触摸屏的操作融入其中，玩家会体验到与前不同的战斗乐趣。

本作目前由《幻水》小组全力开发中，并邀请了置鲇龙太郎、坂本真绫等顶级大牌声优担任主要角色的配音，游戏的上市日期、价格等均暂时未定。

编者按：DS的机能并不适合表现3D，但这上面偏偏用3D来搞的游戏却越来越多，是追求技术实验还是为保证销量在DS上硬上呢？恐怕两者都有吧。KONAMI在业界也算是比较追求创新的公司了。

事件 欧洲专讯 160GB版PS3公布 欧美两地年底上市

本刊讯 本届莱比锡SCE的确出尽了风头，除了PSP3000外，SCE还公布了面向欧美两地的新版160GBPS3的消息，售价分别为499欧元与499美元。

本次欧版的160GB主机499欧元的价格接近了初版60GB主机699美元的价位，但同捆的下载支付卡确实非常吸引人，这张卡价值100美元，可以使用其在价格范围内随意下载PlayStation Store上所需的内容，该版预定于今年10月31日推出。另外的美版则会同捆《神秘海域 德雷克船长的宝藏》一张以及一张PSN游戏的免费下载认证，使用之可以免费从PSN平台获得一款游戏《痛楚》。此美版将于11月初上市”。

编者按：该版本的主机除了硬盘容量外和80G版似乎并没有什么区别，SCE推出此版的意义值得商榷，与其反复在硬件上搞动作，不如多在游戏上下些功夫。随着FF13跨平台，以及GT5等大作迟迟不能登场，PS3已经逐渐使得更多玩家失去信心，如果360没有三红拖累的话，索尼的败落也许会更加让人唏嘘。



←随着新版主机的不断推出，玩家的选择也越来越多，但是作为消费者来说，软件仍然是不变的主题。

TOP新闻直击

●NBGI宣布预定于NDS平台推出的《心灵传说》将于年底12月4日发售，并将分别发售2D动画与3DCG两个版本，除了角色动画形像外两个版本的内容并无区别。

●SEGA公司公布了僵尸题材射击游戏的第一名牌《死亡之屋》的新作，游戏将对应Wii平台，使用体感模拟的方式进行射击操作，目前发售日未定。

●微软公司公布了即将于10月21日推出的X360游戏《神鬼预言2》限定版套装，除了游戏光碟外，套装还将包含游戏制作内幕花絮的特典光盘，以及一张XboxLive的试用卡和Hobbe手办模型。

●SCE推出的新80G版PS3主机已于北美地区正式上市，标准配置包含一支DS3震动手柄，与之前的40G版相同，80G版不具备向下兼容PS2功能。

●NBGI近日公布了对应PS2平台的龙珠格斗游戏最新作《龙珠Z 无限世界》，本作根据官方所说，将是PS2《龙珠Z》系列游戏的最终作品。游戏目前发售日暂时未定。

●KONAMI公司公布了一款面向多平台的《恶魔城》新作，游戏类型为3DACT，与之前PS2上的两款3D作品不同，本作将削弱RPG要素，大幅强化动作方面的爽快感与互动性。

08东京电玩展准备就绪

事件 日本专讯

本刊讯 2008年东京电玩展已确定将于10月9日至10月12日召开，展会各项工作目前已准备就绪，包括参展企业团体的名单，展会场地，以及开幕基调演讲的内容等都已基本确定，本次展会将以“游戏产业的新时代”为主题。

本届TGS预定出展的会社数量比去年有所降低，为165家，其中包括绝大多数日本知名厂商以及欧美的一部分游戏公司，任天堂照例不参加本次展会，展会地点为千叶县的国际会议场。承办站会的日本CESA协会表示，在10月9日开展第一天将会有多场业界知名人士做现场开幕基调演讲，其中包括SQUARE・ENIX公司社长和田洋一所做的《日本游戏产业的新世代》、微软全球娱乐副总裁约翰・沙贝田特所做《开阔次世 游戏产业新的变革潮流》，以及由和田洋一、迁本春弘（CAPCOM社长）、鹈之泽伸（NBGI副社长）联合演出的《业界巨头对谈》。此外，本次展会的主题音乐也已经确定，意为“最喜欢玩游戏”的一曲《GMT 2008》将成为新会展的官方主旋律。



↑这首TGS主旋律将伴随着玩家一起欢渡游戏盛宴。

编者按：今年的E3展和CG展微软和索尼两家都相继亮出了与竞争对手一较高下的筹码，在秋高气爽的10月，厂商们绝对不会放过这个全球最后一个也是最为重要的市场舞台，就让我们来拭目以待吧。

PSP日本累计销量突破1000万

特报 欧洲专讯

本刊讯 SONY公司于8月底公布的数据显示，于2004年12月发售的掌上游戏机PSP经过近四年的推广销售，截止今年7月15日，日本地区的总贩卖台数已经超过1000万台大关，而根据全日本地区专卖店提交的实际销售数据，从2004年12月12日至2008年8月24日，PSP在本土实际销量约为10005546台。

本次数据统计包含最早发售的1000型主机及07年9月以后发售的2000型主机总和，在07年9月20日日版2000型主机发售后，PSP的销量较之前有了比较明显的提高，尤其在去年底至今年上半年数款大作的刺激下，主机的销量长期处于好调的状态。在目前日本地区已发售的PSP游戏软件中，有两款游戏突破了百万销量，截止8月24日，销售量前五位的PSP软件分别是：1，怪物猎人P2G（239万）、2，怪物猎人P2（170万）、3，核心危机 最终幻想7（79万）、4，怪物猎人P（66万）、5，梦幻之星 携带版（54万）。



编者按：虽然NDS日本销量早已突破2000万，但对于第一次进入掌机领域的PSP来说，能达成这种成绩已经很了不起了，能从老任霸占10余年的市场中争得这么多份额，我们应该向SONY致敬。

生命已经联系到一起 我将继续开发《MGS》

事件 日本专讯

本刊讯 从《合金装备4》发售前一直到作品上市后很长一段时间，小岛秀夫一直在强调这将是斯内克最后的战斗，也将是他本人负责开发的最后一部《MGS》系列作品，但近日小岛在接受媒体采访时公开表示道，因为公司对其工作的安排，他仍将继续担任《MGS》系列游戏的开发负责人。

其实在早7年前《合金装备3》开发结束时小岛就曾表示过引退之意，后来还是不了了之继续负责了后面的《合金装备4》，这次意愿表达只是重复了上一次的情景。小岛自己说，即使他本人不愿承认，但他的生命确实早已经和《MGS》这个系列紧紧联系到了一起，就算他自己想要退出，无论是公司高层还是广大玩家恐怕都不会让他如愿，所以，在未来相当长的一段时间内，他仍然要继续将这个系列负责下去。



编者按：一部成功的系列更换领头人的例子确实很多，但像《MGS》这样不出则已，出则必火的求精之作，更换制作人换哪家公司都不会这么做的。

《机战Z》售前纪念会 众声优与寺田齐聚一堂

事件 日本专讯

本刊讯 热血机器人动画题材系列的最新作《超级机器人大战Z》即将于9月25日正式发售，在发卖前一个月的8月30日，开发小组举行了隆重的纪念会活动，游戏的总监督寺田贵信和游戏原创角色的声优们都出席了这个热闹欢快的活动。



活动现场与观众见面的包括寺田贵信和系列开发主岛崎直登，还有为游戏中原创角色配音的绿川光、置鲇龙太郎等大牌声优，并与参会观众亲切交流，气氛十分热烈。寺田表示，本作将是集以往开发经验之大成的作品，也将是突破PS2机能极限的超大手笔作品，对此他非常有信心。

在活动最后，为女主人公配音的长崎莉奈小姐还穿起了黑制服COS了一把女主角的飒爽形像，引起了现场一片轰动。

编者按：不出意外的话本作将是PS2《机战》作品的收山之作，包括寺田在内的开发人员都倾注了全部的心血，期待9月25日最新机战节日的来临。

TOP新闻直击

●MOSS宣布原预定于今年9月11日推出的Xbox360平台射击游戏《雷电4》为保证游戏品质，发售日延期至10月2日，价格不变仍然为7140日元。

●SQUARE・ENIX公司公布了一款街机平台格斗新作《红莲之王 反叛众神》，游戏将加入《北欧战神传》和《骑龙者》两款系列作品中的超人气角色，并将拥有各自的招牌必杀技。



←近两年SE不断推出新的游戏系列以扩大用户群，但效果还是不如人意。

●于多平台提供下载式销售的《希魔复活 重制版》下载量于8月26日已突破了13万份，这个成绩仅用了一周左右时间。

●KOEI公司正式公布了对应PS3/X360/PS2多平台的新作《高达无双2》，本作将在前作的基础上大幅进化，并将加入《机动战士高达 逆袭夏亚》以及之前作品中未收录的众多剧本及人气机体。预定今年12月4日发售。

●NBGI公司正式确认了去年推出的街机对战动作游戏《高达VS高达》移植PSP平台，除了会保留街机版的基本内容外，还会加入《高达00》的主角机能天使高达等新机体，游戏预定今年11月推出。

●很早以前就已公布的PS3原创RPG《白骑士物语》终于由LEVEL5宣布了正式名称《白骑士物语 古の鼓动》，并且将于9月份开始接受游戏的预约，不过具体发售日仍然未定。

●日本Falcom公布了PC平台的人气ARPG《双星物语》将于今年12月11日登陆PSP平台，本作将针对新平台重新进行游戏配乐。

●由《最终幻想12》的剧本创作人生田美担任剧情制作的Wii平台新作《KIZUNA 黄金の绊》发表，游戏类型为ARPG，将有着超过100个以上的任务供玩家挑战，预定将于今年冬季发售。

●CAPCOM公司公布了新世代格斗游戏大作《街头霸王4》的最新消息，除了新增的丹与飞龙两名角色外，系列BOSS级的豪鬼也正式登场于本作中，新作中豪鬼将拥有最强的新超必杀技“真・瞬狱杀”。

●由《樱花大战5》中的声优组成的纽约星组歌剧团举行了最新一次的巡回演出“歌う・大件育・3”，在8月27日至8月31日举行的四天现场演出中，声优们上演了大量脍炙人口的歌舞表演，充满激情与原作气氛的舞台剧赢得了大批观众的齐声喝彩。


←几代华击团的团员们都在此舞台上展现了她们的美丽。

软件 日本专讯 PSP《高达VS高达》新机体参战发售日确定

本刊讯 NBGI公布的移植自街机平台的《VS》系列PSP新作《高达VS高达》公开了详细信息，本作将以街机版为基准进行针对PSP平台的优化与改动，并加入全新的机体，游戏已经确定将于今年11月20日发售，价格5040日元。



街机原作中包含全部16部作品中的机体，威力绝大的特殊攻击系统“G天桥”也同样保留，并将加入通信对战的功能，支持4人联机对战以及双人协力对CPU的闯关模式。记忆棒中还可以搭载特殊的装置，能让游戏的读取时间大幅缩短。此外，街机版在9月1日追加的新机体“能天使高达”也同样会出现在PSP版中，这部《高达00》中的主角机将与刹那·F·清英一起成为玩家们手中的热门选择。

编者按：《VS》系列前几作一直都是移植到PS2上，改为PSP为移植平台也是时代的选择，不过便利的联机对战功能到是能让游戏乐趣增强很多。

事件 欧洲专讯 X360日本秋季战略发布会

本刊讯 2008年9月1日，微软日本公司在东京康德拉饭店举行了为时1小时45分的秋季业务新闻发布会“Xbox 360 Media Briefing 2008”，会上以泉水敬领衔的各大相关厂商负责人发表了各自针对X360年末至明年初的业务发展规划。

发布会于9月1日下午3时30分开始，微软日本分社Xbox业务总经理泉水敬主持了本次发布会。泉水敬表示日本地区Xbox360业务自今年下半年开始有了比较明显的上升趋势，以《薄暮传说》为代表的日系大作有效刺激了主机在日本市场的销量。今年9月份开始《无尽隐秘》、《最后的遗迹》、《辐射3》等日本及欧美引进的一系列游戏大作将持续带动X360的热销势头，并且还公布了以现代忍者为题材的最新动作游戏作品《忍者利刃》。至明年年初的《星海传说4》等一系列大作，将使X360迎来史上最好的发展契机。而同时公布的主机全线降价计划将有效推动这一契机得以顺利实现。此外，CAPCOM公司的稻船敬二及NBGI的后藤能孝等人也都分别上台宣传自家的游戏作品，称将全力支持X360在日本的推广计划。

编者按：日本微软这次看来势在必得，借助当前这么多有利因素，今年最后几个月的Xbox360一定非常好看。



←对于微软来说，今年剩下的几个月将决定X360在日本市场的成败。

事件 日本专讯 合金装备ONLINE日本决胜大赛

本刊讯 KONAMI公司为PS3多人在线游戏《合金装备ONLINE》举行的世界大赛，于8月30日、31两天进行了日本地区总决赛，最后的优胜者将获得于10月11日东京游戏展举行的世界决胜大会的参赛资格。

本次大赛的日本地区分为东日本和西日本两个赛区，于8月3日至8月17日进行了为期15天的预选，根据统计预选参加人数达到了5367名之多，两个赛区经过激烈残酷的角逐之后，分别决胜出2名个人战优胜选手及1队团体战优胜选手，代表日本参加世界总决赛。两个赛区决胜场分别设在大坂的マイドームおおさか，及东京的秋叶原UDX。在本次大赛的东日本赛区决胜中，以女选手杏野はるな带领的队伍凭借超强的技术和优秀默契的配合拿下了单人战及团队战的优胜，游戏制作人吉富先生与松花先生为他们颁发了优胜纪念盾与奖品，他们将与西日本的优胜者一起代表日本参加东京游戏展上举行的世界决胜大赛。





→日本女玩家的实力绝对不让须眉。

编者按：PS3网络平台对战目前是PS3游戏非常重要的一部分，全世界每天在上酣战拼杀的人数不胜数，《合金装备ONLINE》借着今年4代的全球风潮，在TGS决赛上肯定会掀起又一阵合金旋风。现在我们可以说，《合金装备》这个品牌已经成为PS3的最大招牌，《最终幻想》已经是过去时了。

事件 日本专讯 Xbox360大幅降价 最低配置仅19800日元

本刊讯 于9月1日在日本东京召开的为软发表会“Xbox360 Media Briefing 2008”上，公布了日本地区全部版本的Xbox360主机将于9月11日大幅度降价，其中没有内置硬盘的A版Xbox360将只售19800日元，这个价位创下了Xbox360主机发售以来的历史新低。

本次全面降价是微软为了近一步加速扩展市场做出的决定，包括60GB、20GB版以及精英版都会随着这次一起降价，降幅均达到了30%的超额幅度，而且配合主机的降价，Xbox360专用的硬盘和记忆卡售价也会有一定幅度的降低，120GB硬盘仅售15750日元。

编者按：随着8月初X360在日本销量的井喷和日系大作的相继来临，目前微软在日本市场迎来了最好的发展契机，在此时降价是十分明智的，且看到年底微软的收成会是如何。



TOP业界声音



小岛秀夫
《合金装备》系列总监督

“我有一个愿望，希望有一天，人们可以不再问我《合金装备4》是否会登陆Xbox360，关于这个问题我重复回答过很多次了，这令我感到很困扰，我希望大家多关注的是作品本身的乐趣与亮点，而不是这种近乎无聊的事情。

对于这个问题我要再次重申一遍，《合金装备4》是基于PS3平台进行过优化处理的，想移植的话也是移植不了的。”

——小岛最近的这番言论可能让所有抱有幻想的有心人又凉了不少，不过虽然他们这么说，但只要第三方独占仍在继续，传言就不会停止。



板垣伴信
原TECMO公司TeamNinja部长

“对于我来说，PS3是个神奇的平台，在它上面开发游戏其实并不难，至少，要比使用DOS源代码开发游戏的FC要强得多。我的意思是，在PS3上开发游戏的难度，只会比当年石器时代造游戏容易一些。”

“当初我就曾经说过，我和我的团队应该把更多的精力放在优秀的平台上，而不是PS3。”

——硫酸脸对PS系列素无好感，这在业界是出了名的，当年《忍龙》被迫移植PS3时他就一脸的不高兴，如今脱离TECMO成了自由身，自然无所顾忌想说什么就说什么了，只是这位老大今后的去向问题值得人们担心。有谁会雇用一位动辄公开和自己老板翻脸的人呢？也许自己成立新公司单干才是他最好的归宿吧。



和田洋一
SQUARE·ENIX公司社长

“对于TECMO近几个月发生的事我有所耳闻，但具体细节并不清楚，关于原主力制作人板垣伴信的出走，我只能说很遗憾。虽然很多人认为一款成功作品是由一位天才所创造，但我认为对比一名天才，一个优秀的创作团队才最为重要。一个人光有才华是不够的，良好的人际关系才能使人得以成功。对于我们来说，我们需要的不仅是强劲的开发实力，更需要的则是能将之实现的团队。”

——这是SE社长即将要收购TECMO时所说的话，坂垣伴信的事件可以说直接促成了TECMO近期的公司危机，包括股价下跌与社长辞职等，对于这样一个造成严重后果的“罪魁祸首”，即使是因此得益的新东家也会为之不屑吧。但假设SE真的收购了TECMO，他就应该感谢硫酸脸了。

事件 日本专讯 TECMO与KOEI合并协议达成

本刊讯 就在SQUARE·ENIX给予TECMO关于收购事宜最后期限的9月4日下午，TECMO与KOEI公司向各自董事会闪电式发表声明，两家公司已签署达成经营业务合并协议，两家公司将在1-2个月内决定最终合并形式，而在第二天，SE方面因为TECMO拒绝了其提出的修正条件，从而撤消了原定收购议案。

TECMO与KOEI两家公司目前为洽谈合并事宜已暂停了各自的股票上市交易，今后的业务经营将暂时由共同成立的"经营合并委员会"负责担任，两公司将在未来两个月内通过会议洽谈商议具体的合并方案，并分别提交了合并协议通知书。两家公司共同的合并理由是为提高技术开发实力与海外市场的竞争力，在越发激烈的市场竞争中通过优势互补成为世界一流的全球化游戏公司。而关于SE原先的收购计划，TECMO在经过慎重考虑之后做出了为保证自身品牌的可持续发展和企业利益，而做了拒绝被收购的决定。SE虽然在声明发表之后向TECMO发出了提高收购待遇的条件，并要求TECMO重新进行考虑，但TECMO并未因此改变决定，SE因此在9月5日被迫撤回了收购议案。



编者按：这事来得太突然了，可谓峰回路转。对于KOEI为什么会横插一脚，想必是看中了TECMO强大的开发技术及海外市场的广泛影响力，这些都是KOEI所不具备的，至于TECMO，能采取合并保持自己的品牌经营权肯定要比被别人买掉好得多。

事件 日本专讯 PSP年末战略发表会

本刊讯 SCEJ于9月2日召开了面向PSP业务项目的08年末战略计划发表会，会上主要针对日本地区PSP3000新机型的销售计划以及通过PS3网络平台实现官方联机游戏的服务项目做出了公开，现场主持人还首次拿出了3000型实机给与会者们观看。

于今年德国莱比锡展上公布的PSP3000型确定了日版发售日与零售价格，日版机将于今年10月16日在日本地区正式发售，定价19800日元，此价格与现行的2000型基本持平，同时发售的还有与之配套的一些部件周边，发布会还同时发表了SCE将会通过PS3无线网络实现PSP远程联机游戏的服务，这项免费的联机平台服务目标是逐步取代现行的非官方网络联机游戏，玩家们将可以在官方提供的联机平台上享受《怪物猎人P2G》、《高达VS高达》等热作的联机乐趣。另外，会上还确定了年底将发售的三款热作同捆限定版PSP 3000的消息，除了前面提到的《高达VS高达》外，《纷争 最终幻想》、《啪哒砰2》均在此限定版之列。



→PSP3000会对索尼带来好运呢还是会将其带入另一个泥潭呢？

编者按：对比PS3，PSP倒是很好地继承了一部分PSP的衣钵，PSP年底几个月的游戏阵容基本可与去年同期相持平，3000型能顺利推广的话，SONY至少能舒心很长一段时间。

软件 日本专讯 《光明力量 羽毛》公布SRPG+ACT战斗模式

本刊讯 SEGA公司于9月3日公布了经典人气RPG的新作《光明力量 羽毛》（Shining Force Feather），平台对应NDS主机，将采用系列久违的传统SRPG式玩法与ACT战斗要素相结合的模式，预定2009年春季发售，价格暂时未定。



新作的人设同时起用了两位人气插画师pako和いのうえのぢ，将分别担任游戏中不同角色的设计。游戏从男主人公在遗迹深处与谜之少女命运邂逅开始展开壮阔的冒险旅途。游戏的战斗系统结合了SRPG与ACT的要素，玩家将在地图中按照行动顺序规则指示角色的移动方向和行动模式，接触到敌人后即可切换到专用战斗画面中，通过自由移动和按键操作来与敌人进行真实时间制的即时战斗。目前游戏的开发进度约为60%，由下里阳一担任开发负责人。

编者按：SRPG的光明力量，除了感动还是感动，虽然与传统的走格子稍有不同，不过结合了PS2几作ACT要素的混合战斗模式，游戏应该会比前者更有乐趣。

事件 日本专讯 《街头霸王4》公式全国大会召开预定

本刊讯 CAPCOM公司宣布，将于今年11月到12月间在全日本地区举办首届以《街头霸王4》为主题的全国格斗大会，大会将采用全国分区分组预选的方式决出最后的冠军。

本次全国格斗大会的公式名称为"斗志再击拳を燃やせ！"，开赛时间定为2008年11月1日至2008年12月7日，为期一个月零一周。所有参赛选手均按照地区在各赛区内的指定店铺内展开预选角逐，胜出者会获得原创称号"2008瞩目人物"，并取得参加决赛圈的资格。大会决赛阶段的比赛将于11月18日在品川インターシティホール举行，由各地区128名预选赛的优胜者进行淘汰制的对战，决出最后的胜利者。大会预选赛的指定店铺将在近期公布。



编者按：2D格斗天尊——已经许久没听到这个响亮的名号了。《街头霸王4》的问世将会把这项格斗游戏的最高荣誉再次戴在格斗家们的头上吧。

TOP新闻直击

●SEGA公司公布了一款以萌少女为卖点的PSP新作《初音米可 Diva计划》，游戏以音乐演奏的方式展现"电子歌姬"的青春魅力，并存在着少女育成类的要素，本作预定2009年发售。



●TECMO公司于8月29日宣布，在今年6月份发售的X360超大作《忍者龙剑传2》全球出货量已经突破100万，达成此成绩大约用了两个月时间。

●KONAMI公司公布了FC时代的名作续篇《宇宙巡航机 重生》，对应平台Wii，将于2008年秋季提供配信。

●SQUARE·ENIX公司宣布，原定于今年10月2日发售的DS新作《北欧战神传 负罪者》延期至10月30日发售，延期理由是为了保证游戏品质。

●From Software公司公布了对应X360平台的动作游戏新作《忍者利刃》，游戏由原《失落星球》的设计人员负责制作，以现代忍者与华丽多彩的动作要素为卖点，预定将于今年东京电玩展上展出，预计发售日则为2009年。



→这游戏会有和《忍龙》一较高低的潜力吗？

●由Vanillaware与MMV联合开发的Wii平台动作游戏《胧村正妖刀传》在经过长期沉寂后终于公开了实际情报，游戏将以嗜血妖刀为主题，通过Wii遥控器手柄施展华丽又爽快的动作体验，本作已确定将于08TGS上展出。

●SEGA公司确定将于Wii平台通过VC配信下载销售两款16位机经典游戏《光明力量 众神遗产》与《光明力量2 古代封印》，各消费700点Wii Shop点数。

●Activision确定了《使命召唤5》的发售日期为今年11月11日，对应平台有X360/PS3/Wii/NDS/PS2。

●SQUARE·ENIX公布PSP平台大作《纷争 最终幻想》将于12月18日正式发售，并确认超人气角色萨菲罗斯也将于本作中登场，同时本作将同步发售同捆游戏的限定版主机。

●微软公司宣布，配合日本地区X360主机大幅降价，北美地区无硬盘版X360也将下调销售价位至199美元。

●SCE公司公布由著名制作人水口哲也开发的新型音乐游戏《Lumines》将登陆PS3平台，游戏中玩家将运用音乐合成器来制作属于自己的美妙音乐。

面临瓶颈SCE Asia总裁安田哲彦应当如何决断？

PS3行货大门仍旧禁闭 索尼系主机的亚洲新战略

中国最大规模的游戏展会“中国数字娱乐博览会(China Joy)”每年一度在上海举行。今年作为游戏机唯一的硬件厂商展出者，索尼电脑娱乐公司亚洲分社（以下简称SCE Asia)在会场展出了自社的PS3和PSP主机。

SCE Asia的总裁安田哲彦先生就“亚洲市场的最新动向”这个话题接受了媒体采访。受MGS4等游戏的影响，PS系主机在亚洲地区实现了“软件带动硬件”的目标，游戏机在亚洲地区的市场在最近一段时间迅速发展起来。在中国大陆地区，正规行货市场的形成依旧有待时日，于是SCE Asia决定先从港台、东南亚等中华文化圈的地区作为切入口，摸索发展市场的途径。不止是SCE，SONY本社也在这些国家和地区的市场开拓中扮演了协力角色。中国市场潜力巨大，SCE不可能放弃这片阵地。这次的新战略也是一次具有建设性的尝试。

在China Joy初次展示的试玩台

——首先请您说一说参加China Joy展出的感想。

安田 以前的展出都是向观众展示大屏幕的游戏影音录像。随着参展的软件数目越来越多，我们决定向中国的游戏玩家们直接提供体验游戏的机会，因此设置了许多试玩台。

我们配合政府部门采取了多项取缔活动，发现了许多平行输入（水货）和盗版拷贝的软件。比方说在中国台湾，水货（外包装和说明书）有日文的，还有其他语言的版本。而在香港和新加坡，英文版的水货软件十分之多。如此看来，大部分国家和地区还是对于英语接受得比较容易。在制作中文行货软件的时候，经常有玩家要求除了中文化之外还要有英文的版本。我们在市场规划的时候也考虑了这一点。



为中国开拓市场而努力多年的SCE Asia总裁安田哲彦，在接受采访的时候表示该社将在未来制订新目标。

只要市场有需求，软件的出货量就会增加。我们希望今后可以在欧美地区发售更多英文版的软件，其实这次展出的不少游戏也是英文的。UBI Soft和EA展出的都是和E3时期相同的演示版。SCE Asia展示台上的《Eden》也与E3时期在美国展出的版本一致。另外与E3相同的还有《小小大星球》的演示版。现在E3已经结束了，许多专门搞水货输出的人也蠢蠢欲动，当然，关注游戏的人里也有不少正经做生意的（笑）。

——水货商人在亚洲依旧活动得十分厉害吗？

安田 是啊。2年之前，水货商人的影响力还很弱，但是因为其他一些公司的产品（编者按：指任天堂）卖得非常好，所以他们也逐渐活跃起来。现在看来，水货商人们的活跃程度似乎已经回复到之前的样子了。

现在在全球同步发售的游戏越来越多，其中一个原因就是水货走私的复苏。以前曾经放弃生意的水货商人们现在又重新活跃起来。比方说，某个在香港没有上市的游戏在日本发售，于是有人开办了事务所，和软件商联系，雇人从日本采购，在香港游戏正式发售一周之前，各种水货就已经在市面上出现了，结果我们为香港准备的行货版本的销售自然就受到了影响，几乎卖不出去。这样的事情现在已经是很常见。

但是游戏的同时发售也是很费工夫的事情。不止是游戏，像唱片等音像产品也是这样。像HMV（一家音像制品的零售商）的商品，尽量在第一时间采取光盘的形式上市，之后才提供下载的版本，如果时机把握不好，那么唱片就可能全部积压下来。

硬件销售也是这样。我们在香港发售主机的时候，主机的规格是按照香港当地的标准设计的，因此港版机器的上市时间就相对晚一些，还有台湾、新加坡这些地区都是这样。本来把美国或者日本版的主机拿到这些地区销售是基准之外的违法行为，所以这些地区的当局部门也以维护安全规格基准的名义对水货进行了取缔。

——看起来在亚洲地区展开经营的最大瓶颈就是水货的冲击了啊。

安田 其次就是盗版的软件，在这1、2年间，我们与各国（地区）的政府大力合作，针对盗版猖獗的问题展开了各种应对的活动。但是盗版依旧不能断绝，其中一个重要的原因就是利益的驱动。软件商们在制作游戏的时候投入了大量的时间和财力，这些在软件的价格中占很大的比例，而盗版则不包含这些。

像欧美这样高收入的国家，购买这样的软件是很平常的，但是亚洲地区的市场并没有这么大的购买能力。但是，玩家们对于游戏的兴趣依然巨大。他们得不到正版，但是购买盗版软件的行为也是不应该被允许的。为此我们考虑了软件的价格问题。如果软件价格合适，那么就可以更容易地卖出去。日本过去也有盗版的问题，但是随着版权保护意识的提高，同时社会收入也上升，这些不健康的现象也就被淘汰了。

接下来就是网络下载的问题。网络下载的价格相对来说较低，这对于生产实体软件（光盘、卡带）的厂商来说是一种威胁。在网络下载贩卖普及之前，我们并没有预料到这样的状况。PS3和PSP的亚洲用户有很多是通过网络下载来购买游戏的，所以亚洲的软件销售增长势头很快。

——现在把PS3带到中国国内，可以接续PS Network吗？

安田 可以。但是中国的市场还没有开放，所以一般的中国用户都是从香港等地购买主机，作为礼物带回去，之后在家中使用的。

——SCE Asia希望中国电视游戏市场进一步开放，那么去年以来有什么进展呢？

安田 我们最核心的首要工作，是以北京事务所为中心，一直努力寻求发展的机会。实际上，这5年来一直没有什么大的动向，不止是我们，其他公司（如任天堂）也是这样，要把家用电视主机和软件向中国市场推广的正式工作还没有开始。在这里，除了水货之外还没有其他商品出现。

我们现在在上海的游戏展会，以及北京的游戏展上，每年2次向中国的玩家们进行宣传，另外我们与政府相关部门也一直进行积极的对话。目前要形成一个健全的市场还有待时日。使用水货的玩家们，他们购买的机器没有安全的规格，所以即使发生了损坏，我们也无法为之进行保修，最后受到损害的还是消费者自己的利益，我们也在一直思考，能否为此找出一个比较好的应对方法。从现在的情况看，大约再有3—5年的时间，我们就必须考虑是否停止这种尝试，等待时机的到来，才能继续展开活动。

——看来情况相当严峻啊。

安田 我们一直诚心诚意地期待市场的开放，但是这些事务有很多必须与政府部门合作，要取得进展也不是一天两天就能完成的事情。如果不开放，那么我们就无法协助中国发展电视游戏产业。

在这种情况下，玩家们是最值得同情的。大家从网络上获得的情报比过去更多了，他们应该和香港与台湾地区的玩家一样，在买了产品之后还可以得到各

种售后服务，但是却得不到。对于这样的情况，我们觉得十分的严峻。

软件带动硬件转机的一年

——那么说到整个亚洲，在这1年里，SCE Asia的活动状况究竟是什么样的呢?

安田 我们在香港的公司最初从零起步，到去年已经整整10周年。加上准备的时间，已经有12年了。去年我们的业绩比前年增长了大约150%，一直保持着增长的势头，收益也伴随业务的上升而增加。SCE Asia的业绩得到了社内的承认，亚洲玩家喜欢的游戏，现在推出的速度也比以前快了很多。

机器的销量每次呈报的时候都比上次增加，进展十分顺利。PS2的销量增长与日本接近，今年不会有什么大的销售。但是与PS3相关的业务却十分活跃，39800日元是一个不错的价格，可以确保一定的利润，所以我们对于它的销售十分重视。

在SCE内部的产品中，不同的商品有不同的销售方式。出于战略考虑，商品的价格会与实际价值出入较大，像4万日元的东西卖2万日元，价格差距太大了。今年我们的PSP卖得非常好，今后PS3也将以便宜的价格提供给各位玩家们，所占比例大约会是所有产品的10%左右。

——硬件销售的最痛苦的时期看来已经过去了。

安田 没有什么太痛苦的时期。最痛苦的是软件的销售，很多地区都是这样。尤其是同捆销售的版本，卖出一台之后，有时候还要搭配几个游戏，不这么做就卖不出去。

——台湾地区最先发售了红色的PS2，这样的尝试今后还会继续实行吗?

安田 今后会有的。我们为了让玩家们高兴，做出了种种企划，大家都做得很努力。我说的不仅是SCE的社员，还有代理店的社员们。店铺直接从玩家那里听取意见，向他们询问希望推出的新颜色。之后我们再讨论，实施策划。好卖的产品会继续追加大量制作，以后会推出什么颜色也是大家乐于谈论的话题。

——亚洲限定版颜色的主机的销售状况如何呢?

安田 初回版的限定主机基本上已经卖完了。很多玩家都是作为第二台主机购买的，不止是PS2,连PSP也推出了亚洲地区的版本。在亚洲地区我们的产品卖得相当好，现在几乎没有库存货了。

——PS3除了Blu-ray光盘观看功能之外，随着游戏的增加，在次世代机中吸引的人气也更多了。

安田 亚洲的Blu-ray市场潜力很大。PS3作为游戏机，其中自带的Blu-ray播放功能是它的一大卖点。不过宣传的中心还是游戏功能。Blu-ray的视频光盘现在与DVD差不多是同样的销售情况，希望以后有更多Blu-ray的新片推出。

——PS3当初并不是单纯作为游戏机进行宣传的，作为硬件主机，定义相当的暧昧。最近的宣传中，关于PS3的游戏功能，宣传的力度比以前更大了。

安田 本来，作为游戏机，PS3必须要卖得出去才行。在公司内部有很多人有不同的说法，现在看来，必须要让PS3朝着游戏机的方向健康发展。如果没有软件支持，PS3只是一个盒子而已。以前PS走的都是纯游戏的路线，突然变更的话会让人们迷惑。以前确实有过这么一段时期。

——在亚洲，MGS4的销售状况如何呢?

安田 销量很大。可以说这次创下了销售的高峰。那段时期的每周主机销售台数，与去年相比大约增长到200%的样子。

——那么在亚洲展开销售的MGS4，是对应什么语言的呢?

安田 有日语和英语两个版本。台湾地区发售的是日语版，在香港是英语版，由香港KONAMI进行销售活动。



——在日本国内，PS3 Network的广告配信已经开始了。在亚洲，还要展开独自的商业运营吗?

安田 应该会的。但是这些需要信息的支持，而亚洲这个地方比较复杂。像暑假的时间，还有新年假期的时间，不同的国家和地区是不一样的。在泰国，5月的泼水节被认为是新年的开始，新加坡的新年分阴历和阳历，印度人的正月是在10月左右。要把握好这些地区的销售时间是很困难的事情。另外从关税考虑，中国香港、中国台湾、新加坡、韩国这些地方都是优先考虑的，其他的地区关税都很高。这些复杂的条件在一起的话，应该把重点放在那里是很麻烦的事情。现在我们在南亚地区的举办次数还很少，今后会增加的。

今后将集中在东南亚，最期待的地方是新加坡

——刚才说到中国市场的问题，要彻底开放还要一段时间，届时如果还不能打开市场的话就暂停活动。那么一旦出现那样的情况，下一个市场将是哪里呢?

安田 我们在中国的台湾和香港拼命举办各种宣传活动，中国国内的人们在看到之后也会关注下去。说到新加坡，当地的市场现在还很小，实际上那里有很多地区的人来往，便于展开宣传活动。至今为止，我们在那里举办的宣传活动还是少，今后会增加的。

在今年和来年，我们在东南亚将全力投入。我们在社内招聘的时候，更多的人希望进入SCE Asia部门。在亚洲地区有很多人为我们工作，这是一个非常良好的环境。

——现在SCE Asia各个分社的状态究竟如何呢?

安田 现在我们在中国的香港和台湾、韩国、还有中国大陆都开设了事务所。正式发售行货的地区有韩国、中国香港、中国台湾、新加坡、泰国、马来西亚等等。泰国和马来西亚的关税很高，尤其导致了硬件价格的高居不下。有的地方因为行货太贵，所以大量引进水货。尽管宣传活动很难做，但是我们在Sony Center等地的宣传材料中，还是呼吁玩家们支持行货。

——请向大家介绍一下今年下半年和明年的目标。

安田 去年我说过在中国能够展开商业运营的话就很不错了，今年中国的奥运会引人注目，在那之前发生了不幸的灾害（注：指四川地震），今年中国要处理的问题很多，游戏方面的事情就必须为之让步。现在我们还在讨论下面的目标。

——中国市场差不多会维持现在的状态吧。

安田 在不同的国家进行商业运转，不是一件简单的事情。必须根据这些国家的制度、生活习惯等多方面加以考虑。必须在准备万全的时候才能开始行动。因为我们在人力和财力上的限制，每年的大部分活动都是在驻地事务所还有游戏展上进行。中国举办的游戏展每次的开销都是数以亿计的，这些资源的利用方式存在很多争论，这样的状况持续下去，我们必须等到中国国内意见统一之后，才能付诸行动，保持观望是最近比较统一的意见。

——那么对于中国市场的推动要减弱了吗?

安田 从游戏展上看，玩家们的兴趣很高。但是相关的法律规章制度还有待健全，这不是我们能够解决的问题。玩家们是损失最大的，最后一个健全的市场没有形成，只依靠水货的市场是不能称之为健全的。如果市场能够实现健全，那么我们就可以立即准备工作。这就像一件事情必须3个人合作，但是现在只有2人，如果不能全力投入合作的话，工作就不能完成一样。

——最后请向玩家们说几句话吧。

安田 最近来日本购物的中国客人很多，可见中国的朋友们对于正规产品的意识确实进行了充分的考虑。他们对于原装正品的追求给我留下了深刻音像。游戏也是这样，中国对于这方面的种种讨论，我们认为是很有积极影响的。只有人们对一件事物关心，用自己的心情去感受，这样才能认真对待。

对于我们来说，游戏的发行受阻，受到损失最大的中国方面。这个话题应该引起思考，大家都加以议论，这样的话就很好了。也有很多中国玩家来日本参观东京游戏展，看了之后他们就会明白，正品就是正品，伪造的东西是不能替代的。即使购买的游戏数量少一些，也一定要买真正的产品，这才是对游戏软件的正确理解。

——谢谢您接受采访。

后记

SCE在中国大陆开拓市场已经有很长时间了。在努力开拓市场受挫的情况下，它只能退而求其次，在亚洲的其他地方推广自社的主机。正如安田氏所言，在这样的环境下受损失最大的其实正是习惯在水货和盗版的环境中生活的中国玩家。当然了，水货和盗版正是依靠经济发展不平衡、民众购买能力有限的地区作为温床，从而在世界上泛滥的。可是有一点和以前不同，中国玩家对于游戏的版权意识比过去已经有了很大改观，而且现在人们的消费能力也比过去增长了不少。在这样的环境下，要构筑一个相对健全的游戏市场，并非完全没有可能的事情。我国的港台地区曾经是整个亚洲最大的盗版产品集散地，但是这些年来随着各游戏硬件商在这些地区的努力，情况也发生了改变。如果我们要在将来享受同样的环境，那么我们必须为之继续付出努力。在这个过程中，游戏公司、玩家和有关部门都是重要的参与者。

E3历史上最尴尬的8个瞬间

——最大电玩展浮华幕后的黑暗逸事

作为曾经全球最大的专业电子游戏展会，E3展有过辉煌也有过落寞。但无论浪潮起落，都无法改变其成为每年游戏业转折点的关键存在，而且对于游戏业的重要性也从没有改变过。即便经过这两年失败的缩小规模尝试，E3展依旧散发着源源不断的魅力吸引着各国媒体的眼球。

每年的E3季，各大媒体都把这个行业最风光最出彩的一面展现在玩家面前，几乎每一个角落都不会放过，即便是边边角角也会带来许多有趣的话题。而在本期，我们要把E3历史上“包袱”抖一抖，看看如此辉煌的E3上曾经出现过哪些令人尴尬的场面，也是趣事一件。 □文/Michael

1 美国电子娱乐软件协会让E3规模缩水 2007.

在E3成为一个“产业”之后，游戏制造商们对于花费上百万美元来吸引成千上万的玩家没有丝毫疑虑。但很快在E3 2006后，事情有了改变。在2006年七月，美国电子娱乐软件协会公布了下一年的几项重大改变，不同于以往的永久性在洛杉矶举办，2007年E3被安排在了二级城市圣莫尼卡，不同以往的租用大面积会场，绝大多数公司选择在饭店的总统套房里演示顶级作品的DEMO。记者招待会现场被布置得很有特色，但是当你知道微软的新闻发布会是在当地一所高中里开的时候你会作何感想?



2 PS3“王道”首演 SONY失败的记者招待会 2006.

SONY游戏王国霸主地位的结束很可能是在这次史上最差记者招待会之后丢掉的。在E3 2006上，SONY公布了一个不合规格的新手柄，几个半生不熟的无演示游戏名称，还有一个非常恶心的PS3主机的价格。与以往SONY业界领导一般的展示不同，此次SONY自大不称职而又傲慢的展示，似乎宣告着索尼PS3主机的命运将会是一路坎坷的。



←事后让人吃惊的不仅是弯若月牙的手柄，机能同样失望。

3 喜剧Jamie Kennedy明星在Activision的会场醉酒 2007.

我们可以很容易的想象Jamie Kennedy干出在马戏团里露屁股这样的事来。Activision在E3 2007无疑下了一个赌注——雇佣加州马里布最受欢迎的明星来担任公司记者招待会的司仪。接着发生了洛杉矶城在Michael Richards事件之前最搞笑的表演。只见喝得醉醺醺的Kennedy先生上了台，一边打着酒嗝一边介绍Activision公司的游戏。这也是史上最强的闹剧之一。



4 展台女郎被禁 当E3与性感完全不着边之后… 2006.

有些人说2006年是人山人海，场面宏大的最后一届E3。我们则客气地表达我们的意见——2005年才是最后一届真正的E3。原因是? 展台女郎竟然在E3 2006被取消。是的，这些宝贝是很有吸引力，但是这些性感的衣服让我们渴望下一年还会有很多身穿锁子甲比基尼的超级模特来为某某不知名的网络游戏摆POSE，而结果是没有人会买她们的游戏。回忆啊……



5 N-GAGE的价格发布会 打一开始就让人跌镜的初登场 2003.

诺基亚N-GAGE游戏机，一个垃圾一样的掌上游戏机&手机，在E3 2003就跨出了它糟糕的第一步。记者招待会组织得十分笨拙和不自然，最垃圾的是价格发布，诺基亚居然找了一个身穿三点式的少女，只见肚皮上写着299美元。不幸的是，299美元在游戏界的定价未免不近人情，而诺基亚的N-GAGE也不负众望，全世界首发销量5000台，再创新低，草草收场。



←手机老大决定试水游戏业的后果是交上大笔学费。

6 SONY偷走世嘉土星的光环 纯黑色调注定32BIT命运暗淡 1995.

在1995年的E3上，世嘉土星的发表引发了一枚重磅炸弹，主机的发售日定为1995年9月全球同步发行……将与同年发售的PLAYSATAION展开竞争。但在第三方软件商看来，世嘉的发布会埋下了失败的种子，399美元的定格出乎意料的高。而SONY的表现似乎夺走了属于世嘉的所有光彩——只见SONY的新闻官走上舞台，慢慢说道：“PLAYSTATION，299美元”就是这句话，SONY正式成为了一家游戏公司。



→因为MD的成功使世嘉盲目自信自己的品牌效应。

7 任天堂展示VIRTRAL BOY 超前概念搭配最枯燥游戏体验 1995.

倒霉的横井军平。银河战士系列与GAMEBOY的缔造者，在他任天堂帝国历史上一次重大的失足——这个错误就是Virtual Boy，任天堂的构想拙劣的虚拟现实游戏机唯一带给玩家的就是头痛，带给任天堂的则是它唯一一次的完败。在1995的E3上，当所有制作人都把兴趣集中在N64的时候，横井军平充满激情地展示着这款马上就被中止的系统。横井军平于下一年离开了任天堂，并且在第三年死于车祸。



←公布它的时候就没人相信其会成功，除非奇迹。

8 蹩脚的演出…无聊的Jeff Bell 微软也有看走眼的时候 2007.

很多年以来，微软一直任用J Allard和Peter Moore作为公司的演讲者。2007年E3，Allard已经调动到了微软的ZUNE媒体播放器部门，而Moore在微软只有一星期的任期。由于Moore的辞职，微软也取消了他E3大展上担当主持人的大任。那么谁能胜任这个工作呢? 当然是微软新任命的全球市场部副总裁Jeff Bell。



不幸的是，微软发现Jeff的市场力量突然在讲台上停止了。Jeff那机器人一般的语调和笨拙让微软的展示会毫无光彩。随后Bell在微软短暂的仕途也在短短不到1年后终结，人们都猜测与他在E32007上笨拙的表演不无关系。不过，呵呵，至少他没有笨到两次在DEMO演示中错误地按下停止键。（他只干了一次……）

PSP3000前线预告
——隔年换代的新生儿

德国莱比锡的确是个越来越神奇的地方，正在索尼还在为E3上的出工不出力挨骂时，在欧洲的这个新兴展会上一颗不大不小的炸弹就落下来了，上半年传出的不下十数种版本的传闻一夜之间成为了现实，而且公布之日离发售日期还是如此接近。面对具有更新功能的PSP3000，广大玩家们有激动期待的，有低调观望的，也有不屑一顾的，不管是哪种，新型号在一个月后就会登上历史的舞台，成为PS家族中的最新一员，针对PSP和主机型号换代的焦点话题，也即将要来到了。 口文/翅膀

第3个千字标

先来看看这次3000型与去年发售的2000型有什么区别，和1000转变为2000的惊艳感觉不同，本次3000并没有在外观上进行什么本质上的改变，无论是外壳材质、形状大小，甚至是机身的键位都没有任何可以看到的变化，如果将新的3000型和原来的2000型放在一起，稍微离远些几乎就无法分辨出张三李四，从这点上来看，SONY这次推出新型号并非以外观作为卖点，那内在方面呢？

屏幕的变化无疑是3000型的最大重点，根据官方描述，采用的新型液晶屏幕将具有比老版本更高的对比度和更广范围的色调显示，也就是说这种屏幕显示出的画面会比以前更为鲜艳，更通俗一点的话就是画面质量会更好。至于会好到什么程度，目前还无法做出准确判断，不过可以知道的是，既然是更换的液晶屏幕，也就是在显示设备上进行了更新换代，打个比方的话就是为家用机更换了一台新电视或新型显示器，并在对比度的设置进行了调整，这样确实会在实际显示输出方面有所改进，一些比较注重画面质量的游戏会呈现比以往更为出色的视觉效果，清晰度和屏幕发色数都会有比较明显的进化。但是，进化程度似乎仅此而已，因为机能本身并没有加强，游戏画面的实质程度主要还是要看游戏本身的制作素质。

新屏幕的抗反光技术是本次比较吸引人的一点。鉴于近年来掌机普及量越来越大，玩家之间自发组织以及官方举办的联机活动数不胜数，大小城市街头巷尾的小规模“群P”更是像以前胡同里弹钢球一样普及，但在室外掌机屏幕的反光问题自打GB时代就是一个头痛的问题。防反光技术在今天虽然已经不是什么新奇的事物，不过用在掌上游戏机上也算是顺应民意。可以想像一群孩子围坐在阳光明媚的公园里，一边享受着新鲜的和风，一边快乐地联机游戏，这是多么温馨的场面，对比整天窝在不见天日的房子里闷头打游戏，要健康环保多了……当然这是理想化的说法，不过能有效消除反光带来的娱乐不便，确实是个不小的亮点，相信以后的掌机都会采用这一改进作为标准设计。

至于其他方面的改动，大多是在原2000型的基础上加以改良和细微的改动，比如内置麦克风就省去了玩家另外购置麦克风的麻烦，这也是联机游戏越发风行的一种顺应趋势，而对应非逐行电视游戏输出则感觉可有可无，自打2000型推出后运用这项功能的玩家并不多，即使有宅男用电视连接PSP也多是用来看电影，坐在电视前玩游戏还不如去玩PS3和PS2。总的来说这次除了新型的屏幕外并无太多改动，不过另人担心的一点是，添加更优质的屏幕后，主机的毫电量是否也会增加？如果真是这样的话3000型又要在2000型的基础上再次缩短耐久时间了，不知官方对此会有何对策。

高对比度、高色调、抗反光的新型液晶屏幕；
内置麦克风，联机游戏和Skype时可更方便地通话；
隔行视频输出对应；
HOME键变为椭圆型，上面印有PS状标志，机身左上角印有SONY字样；
背面UMD仓上的钢线圈变细；
售价与2000型一样，同为169美元；
2008年10月14日上市。

过于迅速的换代趋势

这次3000型公布时并非像2000型时受到玩家们的一致欢迎，反而得到了褒贬不一的评价，尤其是有些刚刚入手2000型的玩家更是大呼骗钱，想想也是，2000型自去年9月发售后到今天也才整整一年时间，玩家们刚把2000在手里捂热又一个更新更好的版本就出来了，身为一款游戏机这速度确实太快了点（虽说手机的换代速度比这要快得多），在追求时尚潮流的今天，这简直就是在生抢玩家的钱包。想想GB时代几年才换型号的传统，PSP这种骨子里的时尚产品就像手机、数码相机一样，成为大众化的一种追风产品，只要有更为吸引人的卖点，纵使它没有什么本质上的变化，用户也会心甘情愿地掏腰包，事实上厂商也是这么想的，不要忘记了，PSP3000左上角印的可是那品牌享誉世界的“SONY”字样。

有人说这次3000型的转变只是SONY的一贯风格，从当初初代PS到最新的PS3，每次从头到尾都推出了不下十款以数字递增的型号版本，PS和PS2的“1、3、5、7、9”也是玩家们津津乐道过的话题之一。那么我们是否可以说这是SONY追求完美的一种表现？确实SONY无论在家电业还是在其他娱乐产业，都一直以追求最先端技术和最领先的时尚理念自居，以更新潮的设计在第一眼抓住用户的心，这种经营方式在哪个部门都是一样的，说SONY是全世界最好的产品设计师毫不为过。两代家用PS的成功或多或小都借了这一方式的光。不过不同的是，家用机方面每次只是在插口啊，外设啊等这类无关痛痒的小地方上做些手脚，最多不过改进下主版结构使之运行更稳定，而小型化这种行将退役时才进行的大改却在PSP青春壮年时就已经实现，这显然不是主机寿命缩短的信号还是另有他因呢？和SONY的家用机不同，PSP并没有像它的前辈们那样将市场牢牢掌握在自己手中，在NDSL全球制霸的背景下PSP仅能在不大的市场中占有自己的一席之地而已，而且还要担惊受怕地巩固自己的地位，也就是说对比两代PS家用王朝，PSP所要面对的市场竞争要激烈得多，这就迫使SONY不得不去改变以适应市场，而不是像以前一样让市场来适应自己。想想PS和PS2为什么直到末期才会推出改良的轻薄版？还不是因为新的竞争对手出现要靠行将退役的老主机进行最后的牵制。这点不光是SONY，以前称霸两代的老任同样也是如此，FC磁碟机和超任CD机的出现你不能说就不存在这方面的因素。只不过PSP将这个过程提前了很多而已。


↑PSP3000估计不会像2000型那样普及得那么快速。

后记

到本期出刊为止PSP3000型距发售还有一个月时间，索尼为此进行的准备工作也已经进入了最后的阶段，国内外各大购物网站应该已经可以找到实机的预定，很快我们就可以看到这款最新版本的实际测试报告。现在我们就可以紧盯官方的最新动态，届时一定会有各种让人期待的新版首发活动，敬请锁定10月14日！



↑机身背面的钢圈明显变细了，可能是出于时尚特色的考虑。而右边的屏幕也对比明显。

新旧型号对比
一眼可见的显著变化提升

CPU、GPU过热？外壳容易脏？光驱不读盘？按键失灵？……

□文/小沛

次世代主机体验报告

——玩家最关心的次世代三大游戏平台耐用度测试

以前的卡带机质量都非常好，可到了光盘时期，因为光头的损耗远远大于卡带读取，所以主机的故障也多了起来。同时，像破解主机之类的手段，都使主机的寿命受到了威胁。而当前的三大主机，恐怕连散热都要考虑进去。那么到底这三款主机的质量如何呢？我们今天就来做一个全方位的对比。

TEXT 001 外观损坏耐久

●PS3 ★★ ●Wii ★★★ ●Xbox360 ★★★★

我们喜欢一个东西，往往用“爱不释手”来形容，然而用在PS3身上则恰恰相反。因为PS3太容易脏了！像以前的PS2和PS，表面都是磨沙效果，很难有划伤，而且即便是脏了，拿湿布一擦就能马上焕然一新。PS3则不然，一旦有任何细小的刮伤都会非常明显，不但如此，就连拿手指在上面留个手印都很难擦干净。另外提醒大家，在清洁时千万别用卫生纸，稍微粗糙一点的卫生纸已经足以把PS3的表面刮出划痕，而如果用脱脂棉一类的东西来清洁的话则容易产生静电，而使上面沾满掉落的细毛和灰尘。这里建议大家用脱脂棉蘸酒精，其娇贵程度真是再怎么小心也不为过。

初次看到Wii的时候，估计很多人都会莫名其妙地联想到过去的录像带，方方的盒子真的没有什么值得大家着眼的地方。其白色的机身简洁而富质感，同时也让人担心它会和PS3一样容易弄脏。但其实完全不用那么担心，因为白色其实并不容易显脏，而且因为Wii的机身很轻，拿的时候不用太用力，所以留下的指纹也就不会那么深。不过就我们长时间使用Wii的经验来看，它还是需要定期清洁才能够保持全新的面貌，只不过清洁的方式不必像PS3那样讲究。

在主机日常保养方面，Xbox360倒是没有什么特别需要注意的地方，由于外壳部份基本上都采用了磨沙工艺，所以一般不容易变脏，而金属材质的上下两端既便是沾上了灰尘之类的东东，擦拭起来也非常方便。最后值得一提的是，Xbox360主机的外壳采用了无螺丝结合的方式，也就是说只凭双手就能够轻松将其完全拆解下来。这样一来，如果要做深层清洁的话，360也非常方便。

TEXT 002 主机发热损耗

●PS3 ★★★ ●Wii ★★★★★ ●Xbox360 ★

PS3最大的散热通风口设置在主机的顶端，因为热量是向上传导的，因此这款主机在使用的时候最好直立摆放。另外主机的后部也有两个稍微小一些的通风口，即便这里说的“小”，其实也比PS2要大多了。PS3采用的还是风冷降温，造价是低了一点，但效果却不怎么理想。在开机仅十几分钟的时候，如果把手放到通风口处，就可以明显感觉到有热风吹出，要是等到半小时以上，则散热口的温度会上升到50摄氏度左右。冬天的时候基本不用担心手冷了，把手靠近主机完全可以起到取暖的效果，这里只是打个比方，谁也不会真这么做。但从这一点不难想象主机的内部组件到底会有多热。也难怪索尼在PS3的说明书中要强调，玩家千万不要用东西遮挡通风口，否则会引起机器故障或更严重的后果，大家也不要连续开机太长时间。

Wii的功耗特别低，即便玩很长时间都不会感到主机发热，而且从主机发售至今，我们也没有听说过任何一起因为主机过热而导致的故障发生。所以这一项测试Wii绝对是满分通过。

散热问题一直困扰着360的玩家们。从主机外观来看，我们就会发现，360其实是三大主机中散热孔开的最多的一台，上下两端、背面、以及侧面都制作了大量的蜂窝状散热孔。再加上360的电源还是外置的，然而既便如此，仍然无法解决其发热量过大的问题。另外，这里有一点需要特别对大家加以说明：由于360发热量过高的缘故，所以之前有的玩家希望通过将主机外壳拆开来散热。对于这个情况，我们要强调的就是：因为360采用的是回流冷却，整个主机构造都参与了散热，如果将外壳拆下来的话反而会使主机的散热效果大打折扣！



TEXT 003 光驱读盘寿命

●PS3 ★★★★★ ●Wii ★★★★ ●Xbox360 ★★★★

PS3目前只能支持正版，因而在当前的状况下是光驱寿命最有保障的。而且PS3采用的仅仅为2倍速的蓝光光驱，其本身的损耗就比其他高速蓝光光驱低一些。再加上大部分PS3游戏都要预装进硬盘中以加快读盘速度，这其实也在很大程度上降低了游戏中光驱的读取频率，从而延长了光驱的寿命。起码到目前为止，我们很少听说过国内PS3的光驱读盘出现了问题。



Wii的光驱也还算结实，这很符合任天堂一贯的特色。尽管现在Wii的盗版满天飞，但除了初期质量较差的盘之外，现在的光盘都可以轻松读取。只不过在读盘时发出的声音较大，不像PS3那样几乎不能察觉，所以还是令人有些担心。目前Wii发生故障的状况极少，但已经有光头损毁的事情发生过，建议如果大家发现Wii的读盘声音不正常时，一定要退出光盘，宁可再买一张，也不要轻易冒险。

360的故障机虽多，但因为光驱引起的却也极少。终归它采用的是DVD光驱，在技术这么成熟的条件下，其质量当然也非常过硬。360的读盘声音恐怕是所有主机中最大的，但这也不排除因为夹杂了风扇声音的干扰。所以玩家只要没有听到特别奇怪的响声就不必担心，因为哪怕是读质量非常好的正版盘，Xbox360的噪音也是难以让人入眠的。

TEXT 004 手柄按键质量

●PS3 ★★★★ ●Wii ★★★★ ●Xbox360 ★★★★★

PS3采用的手柄外观和PS2相同，可能很多老玩家都会担心其质量是不是也和PS2手柄一样。当初的PS2手柄最容易出现的问题就是L、R键内部断裂，从而失灵，而方向键用久了也不是那么灵敏，这对于喜欢玩格斗的人来说是致命的打击。不过PS3手柄把L2、R2改为了扳机式，这估计就是为了延长按键寿命的举措，不过牺牲了手感也是非常明显的事。老版PS3的手柄非常轻，让人觉得握在手里很不踏实。新版手柄因为震动功能的回归，终于恢复了当年PS2的感觉。PS3目前还没有太多可以当作“手柄杀手”的游戏，所以目前的表现还算让人满意。



Wii的手柄质量当然没得说，但却是最容易“被”损坏的。因为玩家在游戏过程中，很容易不小心把手柄碰到墙上以及其他地方。现在买的Wii里已经把手柄保护套作为标准配置了，所以后期买Wii的玩家在这一点上可以放心了，而之前买Wii的玩家则最好给手柄配上保护套，并且记得在游戏时一定要带上腕带，以保证手柄不会被甩出去。

360的手柄应该算是质量最好的，这点不用多解释，只要玩家握着它就会有这种感觉。那种结实沉重的手感和富有弹性的按键，让人们在游戏时连双手都是一种享受。其实从上一代的Xbox手柄中，大家就可以感到，别看微软的主机不是三大主机中最为出色的，但手柄质量绝对是最好的。

综合以上四项测试的结果，整体耐用度最高的是Wii，PS3因为外观的缘故排名第二，360则因为可怕的主机发热，以及因此而造成的故障排名第三。不过现在的硬件厂商都会不断推出改进型的新主机，所以这次的测试结果仅限于当前型号的主机。希望以后这些硬件厂商可以针对他们各自的不足进行改进，也好让玩家们玩得放心。

侵权天天见

——任天堂缘何专利官司缠身？



又被告了，还是侵权

就在今年8月20日，美国公司Hillcrest Labs向法院提起诉讼，声称任天堂热销的Wii游戏机侵犯了其专利技术。Hillcrest Labs表示，其已经向美国国际贸易委员会投诉了任天堂，并向一家联邦地方法院起诉了任天堂。Hillcrest Labs在起诉书中声称：Wii不恰当地使用了其与手持三维定位设备相关的三项专利，以及与导航界面显示系统相关的一项专利。其在一份声明中说，“尽管我们非常尊重任天堂和Wii，但我们坚信任天堂侵犯了我们的专利技术，并采取了这一举措来保护我们的知识产权。”如果Hillcrest Labs胜诉，Wii将会被禁止进入美国，任天堂还将为此支付一大笔专利使用费。

关于此案，任天堂美国分部发言人查利·塞贝塔在接受媒体采访时说，“我们没有接到Hillcrest的起诉书副本，或有关Hillcrest采取其它措施的通报，因此对此事无可奉告。”Hillcrest Labs公司的主要业务是为生产机顶盒及其他产品的电子消费品公司制造动作感应手柄，著名周边厂商罗技已经获得了该公司的专利技术授权。



→以侵犯专利权名义控告老任的，这不会是最后一个。

我们之所以要说“又”，那是因为自任天堂大红大紫的Wii发售以来，这已经不是第一次被其他公司以“侵犯专利”的名义告上法庭了。事实上，如果你有经常关注游戏业界新闻的话，在看到上述消息的同时，脑子里的第一反应多半也是：“怎么又被人告呢？”

Wii的“被告史”

俗语有云“人怕出名猪怕壮”，这主机一旦销量喜人，难免就会有人上门找茬，Wii是一头很壮的“猪”，来找茬的人自然也就不止一拨了：

Anascape公司曾指控微软和任天堂两家公司侵犯其专利所有权，其中共包含12项专利，范围涉及手柄震动传感器、模拟压力传感器和类比压力传感器等多种在游戏手柄上使用的相关技术。最后微软在正式开庭前选择了私下和解并为其产品购买了相关专利的使用权，而“奉陪到底”的任天堂则被陪审团判决向Anascape赔偿2100万美元，之后任天堂虽然再次上诉却并未能改变判决结果。

Interlink Electronics Inc. v. Nintendo of America

Case Number:	1:2006cv00732
Filed:	December 4, 2006
Court:	Delaware District Court
Office:	Wilmington Office [Court Info]
Presiding Judge:	Honorable Sue L. Robinson
Nature of Suit:	Intellectual Property - Patent
Cause:	28:1338 Patent Infringement
Jury Demanded By:	Plaintiff

↑去美国联邦法院网上数据库能搜索到数例和老任Wii专利相关的官司。

Interlink电子公司曾起诉任天堂，其声称，任天堂制造、使用以及在美国市场销售的遥控触发装置，侵犯了其专利号为6850221的专利技术。因此，Interlink公司要求法庭制止任天堂使用该技术，停止其侵权行为，并对由此所造成的损失提出三倍的索赔。

Copper Innovations Group公司曾控告任天堂和索尼的产品侵犯了他们在“手持计算机输入设备及解决方案”方面的专利权。这一专利的具体内容包括“为外接输入设备提供一种能够连接计算机系统的解决方案，依靠硬件识别数字信号并实现资料传输。”

甚至，“侵权案”的原告已经从公司“普及”到了个人，原Midway公司员工Patrick Goschy就曾声称任天堂Wii所使用的动作感应手柄抄袭了他在1999年注册的两项相关专利：“电视游戏动作感应模拟”和“使用加速器操控电视游戏的控制器及家用机”。

从06年底发售至今短短不到两年的时间里，仅仅是因为专利的问题，Wii就被如此多人告上法庭，游戏主机史上至少是前无古人了。

有罪？无罪？

Wii是一台以体感创意为最大卖点的游戏主机，而要实现这些体感效果就必然涉及到诸多专利技术，那么，任天堂到底有没有侵权呢？

很抱歉，我也不知道。

等等，大家先别急着拍砖。毕竟上面这些诉讼中，目前有判决结果的就只有Anascape公司那一例，其余诉讼案仍然没有判决结果。为此，小编还曾经专门去美国联邦法院的网上数据库中查阅过以上案例的档案，除了Patrick Goschy同学只是口头宣称“有可能诉讼”但并未付诸行动之外，其余诉讼的档案都确实存在（当然，因为权限的原因，无法查阅到更具体的情况）。那么，这些还没有结果的侵权案最终会如何呢？我们尚不得而知，或许，双方已经在厅外私下和解了也说不定。



这里稍微提一下美国的司法制度，在美国，一个民事案件以一种宜于审判的形式而被明朗化之前，可能会需要数月甚至数年的审前准备，可以说，审前程序是美国民事诉讼最重要的步骤之一（专利侵权属于民事诉讼的范围）。如今，审前程序在美国不再是审判的前奏，相反，它被设定为一个无须审判而结束案件的途径。据美国法院行政管理办公室统计，近年来在联邦法院系统中起诉的案件进入审判程序的不到3%，其余都在审前阶段得以解决。由于这个原因，那些我们未知结果的其余相关侵权诉讼案，有可能开庭前就已经被搞定了，实在要打也可以按照流程拖它个三年五年的才能出最终结果，耗着呗！

退一步讲，即时我们抛开司法程序本身不谈，专利侵权这类案件的审判也是相当麻烦的，由于相关客体具有的无形性、时间性、地域性等特点，使其成为当前民事诉讼的难点问题。除了一些日常生活中明显的侵权行为之外，要界定“专利侵权”的发生与否是很复杂的，至少，要鉴定上述那些专利侵权是否确实发生实在是超出了小编的能力之外，何况，我说了也不算。

不告你，告谁去?!

还是先把这些细枝末节的问题抛到一边吧，毕竟这既不是一本司法杂志，也不是一本专利杂志。

其实最值得我们好奇的，是为什么有这么多厂商以“专利侵权”的名义去告任天堂？要知道，即便是在美国，打官司也不是好玩的，而且，那边的诉讼费要昂贵的多。一般来讲，通常有两种原因：一是对方的侵权对自己确实造成了巨大的经济损失，正如最近日本54家游戏厂商联名状告R4烧录卡；一是对方的“侵权”未必真给你造成了多大损失甚至未必就真侵你的专利权了，但是一旦胜诉，可能获得的利益就足以吸引不少公司“浑水摸鱼”一把。小编个人倾向于后者，至少上述与任天堂Wii相关的各项专利诉讼中，大部分应该是后者。

游戏业界从来就不乏这种某某走红之后被其他厂商告上公堂的例子，游戏方面远的有“DDR”近的有《吉他英雄》，硬件方面远的有震动手柄近的就有Wii。那些已经陈芝麻烂谷子的旧事我们就不去挖坟了，有一点倒是特别值得我们注意：那就是这些专利侵权诉讼案的“流行”都是发生在一次同类案件的判决之后，那就是美国Immersion公司在状告索尼DualShock系列手柄侵权一案中获得了近1亿美元的赔偿。

1亿美元是什么概念？相信除了极少数巨型公司之外，这都是一个相当吸引人的数字。Wii发售后不到两年的时间，全球累计总销量已经达到了3112万台，而且，这是第一台仅仅靠卖硬件就能赚钱的主机。任天堂这几年究竟赚了多少钱，除了岩田聪没人知道，大家只知道，“很多很多很多”……放着这么大个“冤大头”不宰（当然，也有可能任天堂确实侵权了），岂不是亏得慌？再提示一点：索尼的PS3这两年卖得很不如人意，可以榨取油水的空间已经大幅缩小，所以尽管在上述诉讼案中也有涉及索尼的，但基本只是将其顺便带上，在诉讼书中仍然是以任天堂为主要目标，其中含义，相当耐人寻味。

正所谓“人在江湖飘，哪能不挨刀”？任天堂大哥你吃肉，给弟兄们赏口热汤总行吧？□文/北斗

疾风流言帖

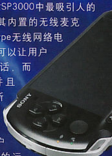
VOL.18

2008年德国莱比锡展的盛况出乎不少人的意料，SONY在展会上的重镑出击让人完全看不到E3时的颓废影子。而近日一些从大人物小人物们口中流出的真真假假的消息也大多出自于这个欧洲盛会的边边角角，不管这些谈资是否经得起推敲，也不管您信与不信，反正这个世界能证明事实的也只有时间与自己的眼睛，在一个月后，2008年东京游戏展就将到来，那时一定会有更多惊喜等待着我们。

□责编/翅膀

PSP3000将成为流行通讯工具

SONY公司在08莱比锡展上公布的新型号PSP3000在业内掀起了新一轮掌机讨论热潮，新机型所附带的全新设定和新功能被众多玩家褒贬不一。而索尼欧洲计算机娱乐部门总裁David Reeves则认为，PSP3000将凭借优秀的新功能使之成为用户手中最常用的通讯工具。



具其表示，PSP3000中最吸引人的新功能之一就是其内置的无线麦克风，这个支持Skype无线网络电话软件的新设置可以让用户进行免费网络通话，而且十分便利，并且PSP3000所带的新型液晶屏幕比2000型更明亮，色彩度更高，在户外可体现出最高的运用价值，因此，用户外出时PSP3000将有着不逊色甚至超出移动手机的高效通讯价值。

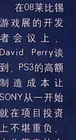
编者按：PSP的Skype软件确实对应一定的远程通讯功能，不过这只限于PSP与PSP之间的通讯，如果能和各种型号的手机之间实现互通，倒是有一定可能成为一部分追求时尚的人群的最爱。

40 可信度

PS3永远也不会带来赢利

PS3主机已经发售近两年了，这期间SONY虽然进行了种种改革与销售方案，但由于成本和软件资源等方面的原因，PS3项目一直都未曾给公司带来什么实际利润。而近日Acclaim公司的总裁David Perry在他的演讲中谈到，以目前和以后一段时间的形式来看，SONY可能永远也无法从PS3上赚到一分钱。





在08莱比锡游戏展的开发者会议上，David Perry谈到，PS3的高额制造成本让SONY从一开始就在项目投资上不堪重负，由此带来的主机赔本销售给SONY带来了极大的资金损失，并且迟迟无法从本质上解决问题，在这两年中PS3带来的巨额损失已经远远超出了PS2时代带来的利润，在今后的一段时间内这种情况仍将持续下去，直到这台主机彻底玩完。

如果SONY说的主机10年生命周期真能实现的话倒是有一线希望能缓解这种现状，但前提是成本与售价能取得一个让人满意的平衡。

编者按：主机零部件的制造成本会随着时间而降低，主机成本自然也会下降，但售价同样会随着市场竞争的推进而降低，任何一个财力有限的公司都不可能在长期落后的市场中坚持价格战的无底洞，PS3的前途可能会在一两年之内就会得到确认。

50 可信度

200美元X360将附带体感手柄

微软公司曾在前段时间确认今年9月份在日本实行新一轮的X360大降价，最低配置的主机将只售199美元，而有消息称在这个最新的版本套装中，微软将会在其中搭售一款新的X360专用体感手柄。

此消息是从微软的一个市场部门传出的，消息指出为配合日本市场的大幅降价，微软决定同时推广一款对应最新动作感应的手柄，以迎合日本地区玩家的需求。这款体感控制器会在同捆游戏套装中配套销售，暂时不清楚是否会单独贩卖。另外，套装中还会附带一块512M的记忆卡。

编者按：体感控制器这种东西都传了好几个版本了，如果真的存在的话微软早就大肆宣传了，还用得着在同捆套装中偷偷摸摸地卖么。

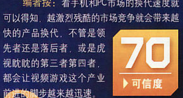
10 可信度

新家用机将在2011年问世

在刚刚结束的德国莱比锡游戏展上，三大现行主机都展现了他们各自的游戏魅力，而不少与会的业内人士在交谈中达成了一个共识，以目前的市场情况来看，新一代的家用主机在不久后就会问世，也许就在2011年左右。

上个世代的PS2到PS3用了大约6年时间，而当前这个时代市场竞争要较之激烈得多，并且都各自拥有一片市场份额，在这样的情形下，占有资金与成本优势的X360将占有越来越多的价格优势，Wii则会在另类领域越走越顺，并在之后推出更优秀的改良版本，PS3则会在多功能与蓝光高容量上与其他两家继续周旋，那么，无法实现像以前一样的大一统的业界局面情况下，持续的市场竞争将促使主机的生命周期大幅缩短，除了这三家外，很有可能还会有另外的厂商提前推出更新的主机来抢占市场，大约在未来两年内，新型的高次元主机就会与我们见面。

编者按：看手机和PC市场的换代速度就可以得知，越激烈残酷的市场竞争就会带来越快的产品换代，不管是领先者还是落后者，或是虎视眈眈的第三者第四者，都会让视频游戏这个产业前进的脚步越来越迅速。



70 可信度

PSP4000将会让人更为期待

SONY在莱比锡上公布的PSP3000在玩家当中得到了毁誉参半的口碑，许多人赞扬之余，还有不少人对其新增的功能不以为然，认为这只是换汤不换药的垃圾设计，更有人指出，SONY此举只是针对PSP的一个过渡实验，真正的改革则是在下一个版本PSP4000。

新液晶屏、内置耳麦，少许细微的外观改动，这些无论从哪方面都无法称得上是一部主机的后续机种。著名的PSP破戒黑客甚至表达了其对SONY的失望之情，因为以数据来看PSP3000的内部结构基本没有任何变化，这让黑客对其的挑战欲望大减。而且经过研究发现，PSP3000的一些设计有着众多为之后打基础的地方，如果把这些加以实现，那么这台掌机将会让人极为期待，也就是说PSP3000的后续机种，可能是PSP4000，也可能是PSP2，才会是从本质上得以进化的真正继任者。

编者按：3000型的少许变化的确让很多人失望，只相隔一年就推出的这部新机型让人有些莫名其妙的感觉，那么再过一年，PSP4000的如期问世就可以想像了，不过是否会有和这次不同的真正改良就不能抱以期望了。

50 可信度

《王国之心3》PS3独占？

近日来自PS官方杂志的消息，在今年10月笃定召开的08东京游戏展上，SQUARE·ENIX准备公开旗下招牌大作《王国之心3》的震撼消息，而且很大可能将会宣布为PS3独占。前段时间SCE曾与迪斯尼进行过正面接触，确定了PS2游戏《歌星》的合作方案，这其中非常有可能也包括《王国之心》系列的计划，因此今年TGS上我们可能就会看到这款迪斯尼偶像剧的最新面貌了。

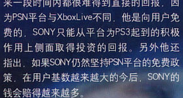
编者按：SE目前手头的货貌似有些太多了，DK Σ 3713上公布的那些作品能在一年之内出完就已经很不错了，如果还有开发《王国之心3》的精力和财力，那FF13现在我们已经通关了。

20 可信度

PSN让索尼赔了4000万英镑

在8月莱比锡展期间传出的消息，据称SONY现在PS3项目上寄予厚望的PLAYSTATION HOME平台虽然运营比较顺利，但该项目前期投入消耗了公司大量的人力物力，在之前的开发进程中，SONY已经为此投入了超过4000万英镑的巨额资金，而这笔钱在未来一段时间内都很难得到直接的回报，因为PSN平台与XboxLive不同，他是向用户免费的，SONY只能从平台为PS3起到的积极作用上侧面取得投资的回报。另外他还指出，如果SONY仍然坚持PSN平台的免费政策，在用户基数越来越大的今后，SONY的钱会赔得越来越多。

编者按：要免费运营一个开放性的网络平台压力不小，为了普及扩大用户层赔本赚吆喝也要建立在有能力支撑的前提上，SONY开始在PSN上公开征集虚拟广告恐怕也是想间接从中收回点东西吧。





50 可信度

中国电玩榜

最期待游戏TOP10

Game Chart

1 口袋妖怪·白金

■NDS ■任天堂 ■角色扮演
■2008.9.13 ■5040日元



将获得了雪瑞妮的"珍珠"、"钻石"与"白金"进行通信交换后，就可以在白金中获得。在游戏中获得对应道具グラシデアのはな后，更可以让其进化为天空形态。

438票

2 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演
■2009年预定 ■价格未定



微软全球市场部经理Albert Pennello表示FF13之所以选择跨平台，是考虑到360所获得的成功，SE是在考虑到主机的普及率和软硬件比，并且出于自身的利益他们而做出的这个决定。

404票

3 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险
■2009.3.12 ■59.99美元



关于将本作舞台设定在非洲，制作人竹内润表示"我们希望在游戏中展示病毒的真正起源。所以在考虑故事背景的时候，我们萌生了把地点设定为人类起源地的想法。"

389票

4 战争机器2

■XBOX360 ■EPIC ■动作射击
■2008.11.7 ■59.99美元



主管Cliff B近期在一次采访中表示："《战争机器》是X360上毫无争议的大作，因此《战争机器2》的开发也将以这个平台为核心。我们已经决定这一次不会制作PC版。"

377票

5 街头霸王4

■XBOX360 ■CAPCOM ■格斗游戏
■2009.2.3 ■59.99美元



制作人小野义德日前在接受英国X360官方杂志采访时表示，联机对战中的延迟将是家用机版开发中面临的一大难题，目前公司正在研究解决方案，但是一切都还在策划中。

370票

6	PS2 / 超级机器人大战Z / BANPRESTO / 2008.9.25
7	NDS / 恶魔城·被夺走的刻印 / KONAMI / 2008.10.23
8	PSP / 最终幻想·纷争 / SQUARE·ENIX / 2008.12.18
9	PS2 / 真·三国无双5 SP / KOEI / 2008.10.2
10	XBOX360 / 古墓丽影·地下世界 / EIDOS / 2008.11.18

CHECK! 中国电玩榜全新改版!

相信大家拿到这期杂志的时候会有耳目一新的感觉，没错，本期我们进行了大幅改版，本栏目自然也进行了改版。具体说来，主要是篇幅从两页缩成了一页，对原有的一些项目进行了适度删减，仍旧保留的几块内容分别是中国国内玩家的最期待游戏TOP10，以及日本、美国两大游戏市场的最新周间软件销量数据。大家如果有什么意见和建议的话，欢迎来信交流。



↑前作"传奇"的表现让人看到了《古墓丽影》复苏的希望，期待"地下世界"的表现!

本期最期待游戏方面，由于近期没有什么吸引人的新作出现，而且名额缩减到了10个，所以并无新作上榜。前十名的游戏还是我们熟悉的那些，而且各自的名次也没有发生太大变动。其实近期日本厂商方面，倒是有不少不错的游戏发布。索尼最新的的3000型PSP在日本发表，距离上次的2000型在短短一年时间，虽然这是索尼一贯的伎俩，不过仍然让人感到有些不适。倒是《最终幻想·纷争》这款PSP游戏最终能够取得怎样的表现值得关注。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.8.18–2008.8.24

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	PS2	J联盟胜利十一人2008 俱乐部锦标赛	KONAMI	2008.8.21
2	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
3	NDS	闪电十一人	LEVEL 5	2008.8.22
4	NDS	勇者斗恶龙5·天空的新娘	SQUARE·ENIX	2008.7.17
5	PSP	梦幻之星Portable	SEGA	2008.7.31
6	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
7	NDS	遥远的时空中 梦之浮桥	KOEI	2008.8.21
8	NDS	西格玛合声	SQUARE·ENIX	2008.8.21
9	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.10
10	NDS	大合奏！乐团兄弟DX	任天堂	2008.6.26

■ 近期日本市场一直相对而言比较低迷，虽然也有不少质量不错的游戏发售，但在销量上往往没有太过杰出的表现。与往年同时期的日本软件销量状况相比，如今的情况实在难以让人满意，例如本周销量第一的"J联盟2008 俱乐部锦标赛"首周销量仅为前作一半。

TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.8.17–2008.8.23

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	XBOX360	劲爆美式足球09	EA	2008.8.12
2	XBOX360	无间战神	微软	2008.8.19
3	PS3	劲爆美式足球09	EA	2008.8.12
4	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
5	PS2	劲爆美式足球09	EA	2008.8.12
6	Wii	劲爆美式足球09 All-Play	EA	2008.8.12
7	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
8	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
9	PS3	合金装备索利德4·爱国者之铳	KONAMI	2008.6.12
10	PSP	劲爆美式足球09	EA	2008.8.12



■ 这期美国游戏榜可以说完全被EA的《劲爆美式足球09》给占领了，前十名的游戏中有五名都是该作在各平台上的版本。北斗统计了一下，本作发售两周后在美国各平台上的累计销量就已经超过了两百万套！橄榄球运动在美国果然人气极高。

期待已久最新作登陆DS!

命运选择，

↑→游戏中要塞突然崩溃的CG，此时还有不少士兵在要塞中。游戏最初就让人产生不祥的预感。不过CG的效果还是相当精美的，甚至会让玩家误认为这是家用机的CG画面。

即使是微小的行星在闪闪发光
集合到一起便会照亮整个夜空
命运引导的108星再度欢聚一堂
一起战斗、一起前进
——全新幻想水浒传
故事帷幕拉开……

本作的领袖召集到群星

幻想水滸伝

GENSO SUIKODEN TIERKREIS

ティアクライス

幻想水浒传是以我国古典名著《水浒传》为主题，由KONAMI开发的人气角色扮演游戏系列。游戏中的主人公虽然与水浒英豪没有任何直系关系，并没有哪个主人公是豹子头林冲的弟子、小李广花荣的后代或者是入云龙公孙胜的徒孙，但主人公们与水浒豪杰同样对应108星宿，并且个性十足。在游戏中单招募到全部主人公这一点，便可以让玩家乐此不疲。再加上对应各位主人公的丰富剧情、特殊装备以及独特的战斗系统，都使本系列作品极为耐玩。仅游戏的主人公便多达108人，这在角色扮演游戏以至全部游戏中都是独树一帜，因此本作初代登场便得到了玩家的好评。虽然本系列在近年来略显颓废，游戏销量也略有下滑，但依然有无数玩家对本系列极为支持。沉默了多年后，幻想水浒传终于再次出现在玩家面前。本作是幻想水浒传登陆DS主机的第一款作品，相信厂商会以高品质的制作使本系列再次走上顶峰，成为能与DQ、FF分庭抗礼的大作之一。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：幻想水浒传·黄道十二宫		发售日未定	
	角色扮演	KONAMI	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

这个勇猛的少年就是本作的主人公。资料中没有公开这个少年的名字，也许这次可以让玩家自己来为其命名吧。隶属于边境小村“西特罗村”自警团。为了抵御袭击村庄的盗贼和怪物，从小就进行刻苦的锻炼。天生的乐天派，遇到困难从不气馁。遇事冲动，属于在思考前便已经行动的类型。上面曾经说过，在游戏最初的开场CG中，108星宿全军覆没，而主人公呢……

主角的故事从战斗开始



↑看起来是敌人的士兵，正准备向边境小村进攻。难道西特罗村也遭到袭击了吗？



本作故事竟然从108星最后的战斗开始！而且面对强大的敌人，同伴们一个个倒下，将主人公一行逼到了毁灭的边缘。然而剩下的最后四名主人公并没有放弃，而是用尽残存的一点点力量向敌人发起了最后的攻击！





↑最后的四名战士，准备向强大的敌人发起最后的攻击，此时天空中突然散下了金色的光芒……

108名战士突然全灭?!











108星的传奇

虽然最多可招到108名同伴，但真正的重点却是每位同伴都有自己的故事。玩家在游戏中遇到这些主人公时，会引发一些精彩的小剧情。想提升自己的实力或者是全面地了解整个故事，玩家更要努力招募同伴。







高速的即时战斗

本作的战斗系统比较特殊，玩家在战斗中只要选择“攻击”、“防御”等指令即可自动进行。在玩家熟练掌握了战斗系统后，可以直接选择委任轻松快速地消灭敌人。灵活运用这一系统可以大大节省时间。另外在战斗中还会出现本作独有的战斗表现。

在广阔的世界冒险

本作舞台极为广阔，画面中发表演说的贝尔弗莱伊德(ベルフレイド)来自北方强大势力，是被称为“协会”组织的领袖。“协会”在整个大陆中是极为强大的势力之一，贝尔弗莱伊德也深受下属爱戴。不过目前还不知道他与主人公有何关联。





《幻想水浒传》系列编年史

幻水系列中主人公的战斗与冒险与“27枚真纹章”密不可分。

幻想水浒传：1995年发售（PS），系列初代作品，描写了“门之纹章战争”。游戏中的真之纹章是“热核之纹章”。

幻想水浒传2：1998年发售（PS），描绘前作三年后的“迪南战争”。游戏中心的真之纹章是“开始之纹章”。

幻想水浒传3：2002年发售(PS2)，3D游戏，描写“英雄战争”。火、水、雷、风、土五行真之纹章登场。

幻想水浒传4：2004年发售(PS2)，采用声优的配音，系列第四作。以大海为舞台，描写围绕“罚之纹章”展开的“群岛解放战争”。

幻想水浒传5：2006年发售(PS2)，系列十周年纪念作，描写法莱纳王国内战，以“太阳之纹章”为中心。

幻想水浒传外传1.1哈鲁莫尼亚剑士 2000年发售（PS），系列以二代世界为舞台的冒险类游戏。

幻想水浒传外传1.2决战水晶谷：2001年发售（PS），继续外传的故事，讲述了幻想水浒传二代三年后的故事，游戏类型依然是冒险。

幻水畅想曲：2005年发售（PS2），幻水四代外传，竟然是战略模拟游戏。



最可靠的忠心伙伴 杰伊鲁

与主人公相同，隶属于西特罗村自警团。平时沉默寡言，但永远把朋友放在第一位，每当主人公陷入危险，他都会宁可牺牲自己也要救出主人公。

行动派的青梅竹马 玛丽卡

西特罗村村长的女儿。与主人公和杰伊鲁是青梅竹马的玩伴。不顾父母的强烈反对，为了保卫家园，坚持加入西特罗村自警团。

从边境小村出发，

主人公生活的西特罗村是位于边境的小村庄。隶属于西特罗村自警团的主人公与同伴们一起消灭骚扰村民的怪物，由此开始了本作的故事。主人公和同伴们首先探索了村子后山的遗迹。可是在遗迹最上层突然出现了神秘的强光……从此，主人公和伙伴们的命运发生了巨大的改变。



野外大地图 村外细探索



→西特罗村南方是广阔的平原。在野外地图移动可以到达其他的村庄、城市及迷宫。

平静小村的广场



↑西特罗村内的场景，玩家可以在这里搜集情报、买卖物品。

遗迹藏危险 怪物突袭来



↑为消灭在田地内肆虐的怪物，主人公一行离开村庄。但登上山顶却发现这里和平时不太一样。



→后山深处的遗迹，主人公一行遇到了从未见过的怪物！虽然击败了怪物，但怪物的强悍令人惊讶。

畅想世界



↑在遗迹最上层的大殿内，主人公一行找到了神秘光线的根源，从此开始了新的冒险。

在变化丰富的世界探险 感受各种族千奇百怪的文化

游戏中的角色采用3D造型进行表现，以类似于NDS版《最终幻想3》的三维画面表现精美的地图和激烈的战斗，而且收录大量开头动画和语音对白。在游戏中，玩家可以体验到幻想世界里的丰富种族和不同的文化。本作的战斗系统采用名为“四人团队战斗＋α”的形式进行，最初玩家不必考虑出场角色，但随着同伴的增加，玩家必须有所取舍。另外本系列游戏中特有的多人协力的攻击技能也在本作得到保留。





穿过黑暗道 到达大森林





无人废弃城

繁荣贸易港 萨鲁萨比鲁



←贸易港口因其得天独厚的地理位置吸引了来自世界各地的商人。



码头一角



平原广袤无垠 玛鲁希纳平原

广袤无垠的平原一望无际，湛蓝的天空令人无尽遐想。每日在钢铁都市中拼搏，为生计奔波的玩家看到这样的美丽景色，多半都会格外向往。

赌上前程开始战斗！

最新战斗 四人团队+α

本作在战斗中可以出场四人，玩家最多可以招募到108位同伴，如何取舍就要看玩家的个人喜好。不过建议派遣整体平衡的队伍出战，对系统完全熟悉后再组建个性队伍挑战。另外，还有队员能用魔法在战斗中支援出战小队，但会使用什么魔法目前还没有公布。



↑在战斗中出现会心一击、使用主人公固有技和魔法等，都会有精彩的战斗演出，为玩家带来视觉上的享受。





↑画面左侧并列着各种指令，充分利用特殊武器和强力魔法击败那些大型的怪物吧。

举目无亲流浪少年 利乌



数年前，不知从何处而来，定居在西特罗村的少年。现在他已经是主人公和杰伊鲁的死党。

自警团的刚强领袖 迪鲁库



在自警团中岁数比较大，自警团的首领。一直照顾着自警团的年轻人，也因此很受爱戴，少年们都叫他"大哥哥"。武艺高强，战斗力惊人，与主人公可以说是亦师亦友。

沿袭老传统 感情融洽协力技

在队伍中派遣特定的角色出战，在战斗时可以向敌人发动协力攻击技。特定角色发动协力技效果各不相同，为了达成完美的收集，玩家则要经常替换出战的角色以研究各种协力技啊。



三人魔法技

↑三名队员都是魔法使，当三人发动协力技时，集中了全体的魔力，协力魔法的威力远超单人魔法。

↓下图为速度极为出众的两位战士，正在发动高速的协力攻击。

高速合力攻击



↑双人的斩击协力技，如舞蹈般优美。

双人合体 狂热之舞

全新种族登场 亚人种族波啪斯族

在幻想水浒传系列中，除了人类以外还有各种各样的种族。以精灵族、矮人族为首，犬类亚人种"科波鲁特族"，鸭类亚人种"达克族"等种类丰富。在本作中，新种族波啪斯族登场，他们居住在漂浮在海面城市赛普塔弗罗斯。当然，108星宿同伴中也有这一种族的伙伴。不过目前他们的详细情报尚未公开。





←为了让他成为同伴，玩家必须完成考试。虽然现在气氛突然有些不对，但得到对方信任后，一定可以让他成为同伴。

艾鲁卡拉尔皇宫 主角觐见国王

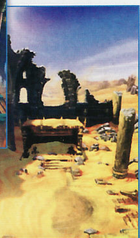
坐在王位上的国王就是达纳修8世仪表堂堂，不怒而威，似乎是主人公们在觐见时，国王正在为某些事情感到苦恼，如果能帮助国王解决问题，那么主人公一行也许会一举成名。不过，能让这样一个国王苦恼的事情，会那么容易解决吗？





←国王的宫殿富丽堂皇，到处是真金纯银的装饰品，生活边境小村的主人公一行来到宫殿，确实是大开眼界。

豪华的宫殿



荒芜的废墟

→荒芜的废墟，方圆百里之内人迹罕至。可是这片废墟却跟旁边图中豪华的皇宫颇为相似。

王宫觐见一国之君如梦似幻 昔日人间天堂为何沦为荒芜废墟？



充满着敌人与恐惧的疗养院



故事开始于一间名为阿卡姆的疗养院中，一名叫Joker的病人疯狂地袭击了院方人员，劫持了疗养院，并图谋将蝙蝠侠置于死地。蝙蝠侠支身前往这间疗养院解救人质，却不料遇上了前所未有的危机。在故事中，蝙蝠侠除了必须要面对小丑Joker之外，更要面对自己心中的恐惧与自身理智的最后底线，而小丑Joker则巧妙地运用了心理战术，从精神与肉体两个方面不断地打击蝙蝠侠。在原著故事设定之中，蝙蝠侠曾在此事件中接近崩溃、发狂，而小丑也比之前更为疯狂、黑暗和无情，为的就是要将这世界搞到完全失序与极度恐惧。





BATMAN
ARKHAM ASYLUM

XBOX 360 X360	本刊译名：蝙蝠侠 阿卡姆疗养院		2009年预定	
	动作	Eidos	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

阿卡姆疗养院（Arkham Asylum）是一座精神病院，它的名字是以克苏鲁神话中的阿卡姆市（Arkham）命名的。事实上，阿卡姆疗养院不仅仅起着精神病院的作用，在收治精神病患者的同时，它也是关押高级罪犯的监狱。

正是由于这种“经营”方式，使得一些别有用心的人有机可乘，做出一些见不得人的勾当。

蝙蝠侠在这里所遇到的，将不仅仅是暴力的犯罪，还有更加可怕的精神折磨在等待着他，他是否能战胜这一切呢？ □文/弥可



多样的BOSS战充满新鲜感

游戏中的BOSS战不在少数，而且其中并非全部以战斗为主，有一些BOSS需要玩家尽可能避免正面接触，通过一些特殊的技巧或是机关来打倒，形式有些类似于《塞尔达传说》。另外，游戏中将会有一个类似于《银河战士》系列的扫描系统功能，而且会强化潜入和侦察的部分。



BATMAN'S VIDEO GAME LEGACY IS BRIEF.

游戏的故事情节与最近上映的电影版有着天壤之别。玩家将会在游戏中体验恐怖的高登市中最黑暗的地方——臭名昭著的阿卡姆疗养院。在这里，疯疯癫癫的小丑Joker劫持了疗养院，密谋将蝙蝠侠置于死地。故事的内容十分黑暗，甚至几乎使蝙蝠侠临近崩溃的边缘。游戏的自由度很高，除了战斗部分以外，还将包含一些侦探和解迷要素。蝙蝠侠可以运用智慧、道具与矫健的身手来解决问题，不过有时还是会表演一些稍微有点过时的打斗动作来摆平罪犯。

我觉得吧……

超级大坏蛋比英雄更抢镜……

《蝙蝠侠：阿卡姆疗养院》是根据DC今年发行的同名漫画改编而成的，在这里有一个甚至更多个大坏蛋为玩家设下了陷阱，他们将带给玩家非常有趣的作战体验，玩家必须浴血奋战并且把他们逼上绝路、赶尽杀绝。

这些大坏蛋们设定非常引人瞩目，特别是头号恶棍小丑Joker，丑陋的外表和恐怖的笑容被次世代主机强大的机能展现得一览无余，令人印象极为深刻，甚至超过了英雄蝙蝠侠。

玩家甚至还可以直接操纵反派，使得这些坏蛋们的抢镜率又提高了很多，真是出尽了风头。

极具视觉冲击力的人物令玩家仿佛置身其中



一仰天长笑的小丑Joker，看这个样子就不是什么精神正常的人，样子丑得很可以。



反派人物纷纷登场



除了小丑的现身，本作也将会出现非常多的超级大坏蛋，例如Harley Quinn、Killer Croc、Riddler、Scarecrow、Poison Ivy以及Mr Freeze等等。整个游戏是一个开放式的世界，玩家可以把阿卡姆疗养院想像成为蝙蝠侠世界中的自由城（Liberty City），随心所欲地进行冒险。除了控制蝙蝠侠来惩治罪犯，游戏还有可能支持玩家操纵反派角色的模式，以坏蛋的身份来折磨蝙蝠侠，这样的游戏方式也十分吸引人。





←这位角色颇为冷酷，似乎曾经负责主人公的教育工作。眼睛下的两点装饰比较个性，仿佛是刚刚落下的泪珠。

→对西昂未来进行预言的娜米内，在最新的游戏影像中，玩家可以看出迪斯对她的一些预言似乎抱有怀疑。



预言先知，等待西昂的命运







十四号队员大名西昂也

↑在《王国之心2》中不曾登场的XII机关中的一员，西昂。能改变他人记忆的娜米内似乎也认识西昂。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：王国之心DS・358/2DAYS		今冬发售
	角色扮演	SQUARE・ENIX	价格未定	日版
	卡带	1-4人	记忆卡容量未定	审查 预定

《王国之心2》中的罗克赛斯，可以说是主人公索拉的一半。他隶属于神秘组织“XII机关”。本作《王国之心DS・358/2DAYS》则讲述了罗克赛斯隶属于“XII机关”一年间的故事。本作中罗可赛斯可以与XII机关的队员并肩战斗。而原本只应该有十三名队员的神秘组织，在本作中却出现了第十四名队员。本作增添了大量冒险解谜新要素，玩家在游戏中为了完成任务，必须认真思考破解各个谜题。

王国之心全面入侵！

触摸版王国之心

→与长枪无敌的萨鲁迪恩并肩战斗，将屏幕上的敌人全部消灭。下屏幕显示地图、目的及位置。

↓在冒险中与同伴相互了解信任，一起迎接各种挑战，在战斗中更不能过于依靠自身的力量。









↑在这个迷宫探险时，一定不要让管理者鲁米艾尔发现，因此必须在事先做好准备。

在迷宫中探险时，地图上会出现正方形图标，随即在人物头顶会出现惊叹号，此时则需要玩家进行解谜。王国之心系列解谜系统比较贴心，年龄较低的玩家多尝试几次也可解开谜题。

仔细调查 地毯式搜索

我觉得吧 在触摸中领略本作魅力

既然是DS主机的作品，为了区分其他平台的系列作品，就一定要或多或少地利用主机的触摸机能。本作则充分利用的主机的机能，使玩家能更为直观地享受到游戏的乐趣。在体验版单人游戏模式下，玩家可以操作罗克萨斯与阿克赛尔一起消灭敌人BOSS。玩家手指点击到触摸屏时，视点会随玩家手指的转动方向而改变。玩家可以从不同的角度欣赏战斗画面，使游戏画面更为立体，增添了游戏的真实性。不过玩家尽量不要长时间按住下屏幕，以免不断切换视角使玩家眩晕。

联机对战则可以让玩家与好友共同享受游戏的乐趣，无论是与好友一决胜负，还是与好友并肩奋战，都能给玩家留下美好的回忆。本作也在联机对方面下足了工夫，玩家可以一起完成任务。朋友比NPC更为可靠，在游戏时还可以互相交流。有了朋友的帮忙，玩家可以轻松地完成那些高难度任务。还有部分任务极难，单人游戏几乎不可能完成挑战。

传说钥匙刃隐藏了极大的力量。钥匙刃的持有者会拯救世界，同时也会为世界带来混沌……在索拉掌控钥匙刃之前，世界上有数名钥匙刃持有者。但其中一名持有者赛阿诺特和他唯一的弟子同时神秘消失。不久之后显现出巨大灾难的征兆。随即某个钥匙人持有者意识到事件的危险性，立即命令他的三个弟子寻找神秘消失的赛阿诺特。





DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バース バイ スリープ



↑维恩与提拉互相理解信任，携手并肩完成各种挑战。

←三位主人公的剧情交叉进行，玩家分别扮演三名主人公。

弟子消失 主角行踪不明

掌机两大平台喜讯接踵而来



→战斗中玩家可以下达各种指令，还可以使用强悍的必杀技。

↓华丽的战斗画面，成熟的游戏系统，玩家在游戏的同时会得到美的享受。

PS Portable PSP	本刊译名：王国之心·梦中降生		今冬发售	
	角色扮演	SQUARE · ENIX	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《王国之心·梦中降生》讲述了系列主人公索拉活跃表现之前的故事，是描述钥匙刃使者之间战争的动作角色扮演游戏。玩家在游戏中交替操作三位主人公，从不同的角度了解整个故事。这次介绍中公开了三名主人公中最为神秘的阿库亚的情报，而且在本作中白雪公主也会出场。迪斯尼的著名动画角色很多都曾在王国之心系列登场，而白雪公主却是初次登场。本作中白雪公主是拥有特殊力量的七人之一，在游戏中会为主人公一行提供很大的帮助，不过目前还不知道七个小矮人是否会同台竞技。



→决定了使用的特技或魔法后，按三角键释放，玩家甚至可以使用让敌人静止的绝技。

特技指令：在战斗中玩家按下三角键可以释放各种特技或魔法，按圆圈键可以进行普通攻击，对应玩家的不同攻击组合，在特技指令中会出现玩家可以使用的特技。玩家使用三角键特技后，一定时间后才能再次使用特技。

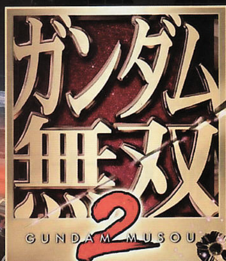


FOCUS槽：在拍摄模式下使用。击倒敌人后会出现蓝色的FOCUS晶石，收集这些晶石后FOCUS槽逐渐增长。

战技魔法超丰富，千变万化其乐无穷。

高达无双二度来袭，早在预料之中！
"一机当千"的神话再次上演
高达迷和无双饭们将共同为这个作品举杯！
因为本作才称得上是《真·高达无双》
较之前作有质的飞跃！
让无双魂和钢之魂共同交织出这个时代
最绚烂的火花吧！

本次KOEI闪电般的公布了《高达无双2》真可谓是石破天惊！第一眼看见本作的画面会使人觉得与前作相比有了很大的提升，可以说是超进化！其实高达无双成为系列作品，这早在一年半以前推出初代的时候就在意料之中。只不过它居然在《真·三国无双5猛将传》之前出现，着实有些意外。但不管怎么样，这无疑又是高达迷和无双饭的又一次盛宴！□文/七曜



钢铁之神话，

PS3	本刊译名：高达无双2		2008年12月4日	
X360	动作育成	KOEI	7800日元	日版
PS2	BD/DVD	1-2人	记忆卡容量未定	12岁以上

Prologue

从本报道的栏头图中，可以看见，《逆袭的夏亚》中最具人气的两部机体登场！NEW高达VS沙扎比，本作的主角依然是阿姆罗，其实在玩过以后就知道NEW高达必然在续作中登场，果然不出所料，NEW高达本次作为主角机登场，当然也就少不了它的老对手沙扎比了。它们的浮游炮攻击当然也会登场，前作中卡碧尼就是搭载了浮游炮的机体，但全部浮游炮出动攻击只是出现在无双技中，本作的浮游炮攻击进行大幅度的强化，不论是观赏性还是实用性都可以用进化来形容！

虽然有NEW高达和沙扎比加入，前作中，阿姆罗和夏亚的其他机体也会保留，NEW高达的四方攻击和高达的四方高达的招式还颇为相似。





↑NEW高达的射击攻击，本作中依然是按三角键。
→斩击的痕迹同样华丽。

先说说本作的登陆平台有PS3、XBOX360和PS2，三大平台同时发售可以说是明智之举。初代在发售PS3版后又移植给XBOX360，而后又推出PS2完全版，使得拥有次世代主机的玩家们都很是怨恨，这次三机同时发售，既不背负骂名，又在某层面上延续了PS2主机的寿命。不过反正现在KOEI已经是撕掉了脸皮，横竖不是人了，随你怎么谩骂和抱怨，它都无动于衷。从目前的试玩影像来看，本作的素质比起前作大幅提高。宇宙战成为本作的一大特色，因为本作中新增了《逆袭的夏亚》的剧情，熟悉原著的玩家都知道，这部影片都是讲述的宇宙战争。

最具魅力高达 动画登场高达无双





↑沙扎比施展浮游炮，热能斧同样存在。
←沙扎比的无双技攻击，比卡碧尼的强大。

本作的开场LOGO依然是无双特有的，模仿真·三国无双4一般的LOGO出现形式。进入选项菜单后，给七曜的第一感觉就是——《战国无双》，没错，菜单的设计是以战国无双为基础来改良的。本作依然有故事模式和自由模式，原创模式是否保留还不得而知，如果取消了这个模式，那么例如G高达和W高达就会增加无双模式，那么就是说这两部动画中的机体也会悉数登场，具体情况请留意本刊下期报道。本作的难度选择也改为在进入关卡之前直接选择，从目前提供的资料来看，还是简单、普通和困难三种难度。选择完难度后，就是选择机体，看见阿姆罗能选择多架机体换乘，那么是不是通关或者满足某种条件后，机师就可以驾驶所有机体呢？本作还增加了很多巨大的MA参战，甚至有最强的亚索龙和葵曼萨登场，与这种超大机体对战，极具魄力！

前作中元祖机体在本作中依然出现！

→阿姆罗的初代高达本作中继续登场，虽然与强袭自由这种“先进”机体有些差距，但也有自己独特的魅力。





↑初代高达在以近身战为主的无双类游戏中，还是能凭借优良的招式生存下去的。双光束剑、肩扛式火箭炮、流星锤都一一保留。

大幅强化激荡的地面战斗

从本作目前公布的影像分析，本次宇宙战不会再像前作那样单薄，而且战场数量大致会和地面战关卡旗鼓相当，地面关卡的设计也得到了明显强化，不再像前作那么单调。

旗鼓相当新老机体大对决

→Z高达里登场的高达MK2，肩扛式火箭炮是其代表性武器，蓄力攻击和无双技都有用到。



由无双饭与高达迷同享!!



←本作中喷射槽的回复速度有了明显的提升，制作者有意让玩家们多利用冲刺来回避攻击。

→本作中的浮游炮好像可以随心所欲的控制。



高达SEED D强势登场!!

另外本作的另一个亮点就是《高达SEED Destiny》登场，在公布的图片中我们已经看见强袭自由高达的战斗画面，只能用霸道无比来形容！它在原作中的必杀技也一一呈现出来，用最先进的高达来诛杀老式的UC系机体，还确实是于心不忍呢！这就是传说中的修罗道吧！



↑高达seed d的机体加入，是本作中的最大亮点之一，强袭自由高达可以说是现今高达机体中最先进的一架。

重新制作图标操作大进化

本作增加了锁定攻击，这样在乱军丛中直取BOSS首级会更方便了。本作的图标也有改变，见图左下角，蓝色是体力槽，下面的绿色是无双槽，而左边弧形的是喷射槽，体力槽上面的三格是三级无双技的显示槽。右下角是击坠数，圈当中的黄点不知道是不是类似于无双觉醒印的设计，这点有待证实！

女英雄再造传奇，

最早的《古墓丽影》是在1996年在PC/PS/SS平台上推出的。当时的劳拉形象虽然没有现在鲜明靓丽，但是她敏捷的身手和火辣的身材依旧令无数粉丝为之痴迷。这个系列经过多年发展之后，终于在2001年电影化，劳拉的形象由好莱坞影星安吉丽娜·朱莉演绎。电影版的《古墓丽影》连续拍摄了两部，取得了不错的成绩，而它的游戏版也一直在推出。到了PS2时代之后，本系列因为影响巨大，而得以成功推出电影版。随着新一代主机机能的进步，系列女主角劳拉的形象也越来越有吸引力。

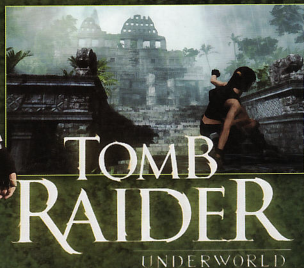


←利用强力武器摧毁机关，打开前进的道路。



←居高临下的劳拉用两把手枪瞄准下面的敌人，这也是她的招牌姿势了，系列的老玩家都很熟悉吧。

↓这个地方的建筑虽然已经破败，但是隐约可以看出是以前东南亚地区的某个兴盛王朝的宫殿。



新一代的劳拉 英姿飒爽登场秀

为了配合游戏发售的宣传，Eidos每隔一段时间都要选拔一位模特作为劳拉的扮演者，为游戏进行形象代言。包括大家熟悉的明星安吉丽娜·朱莉，曾经为这个系列代言的模特一共有7人之多。到了今年，女主角劳拉的新形象代言人锁定在英国的艾莉森·卡罗尔身上。艾莉森是体操运动员出身，现在担任健身教练的工作。她的健康与性感并存的形象使她从数百名竞争者中脱颖而出，成为新一代的官方认证的劳拉Cosplayer。也许她不像安吉丽娜那样走红，但是她一定会受到系列玩家们的继续支持。毕竟，真人代言已经成为系列的招牌了。



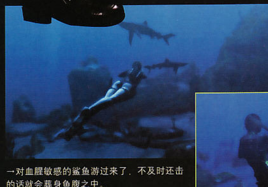
TOMB RAIDER UNDERWORLD

《古墓丽影》系列自从诞生到现在，一直推行在各大机种上进行全平台制霸的路线，因而这个系列在国际上的知名度也是非同寻常的高。游戏的女主角劳拉·克劳馥成为许多玩家心中女神一般的偶像，人气一直居高不下。继纪念本系列诞生10周年的作品《古墓丽影 周年版》之后，今年的新作《古墓丽影 地下世界》继续在包括PS2在内的各大电视主机以及NDS、PSP等掌机平台上推出。经过12年的变迁，这个游戏没有在玩家的记忆中淡化，本作将在今冬上市。□文/猴子

PS3	本刊译名：古墓丽影 地下世界		2008.11.18	
X360	动作冒险	Eidos	价格未定	美版
Wii	BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

Check up!! 在海底体验惊心动魄

本作的舞台依旧在世界各地展开，其中海底关卡是不可缺少的。游戏的故事也是从劳拉在地中海地区的冒险开始的。而在亚洲的冒险中，劳拉要从泰国西部海岸登陆，之前要从海中一直潜水到峭壁处。深蓝的海域中危机重重，到处都是可能夺走冒险者生命的东西，比方说在游泳的时候碰到的鲨鱼。劳拉在水中的动作方式与在陆地上不同，依靠的武器也不一样。从游戏画面中看，海水中的能见度不高，而且光线昏暗。玩家需要注意游泳的方式，才能在遭遇危险生物的时候及时加以回避。另外，海底的地形复杂，必须穿过各种礁石造成的障碍才能来到悬崖下面，之后的攀岩也是充满危险的，必须加倍小心才能爬上去。

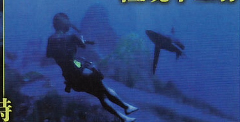


→对血腥敏感的鲨鱼游过来了，不及时还击的话就会葬身鱼腹之中。

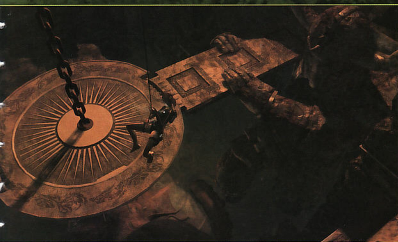
与疯狂食人鲨对峙

←劳拉的潜水服实用性很高，美腿的线条也得到了保留（笑）。在浅海中潜水这样的装备应该足够了。

漫游海底世界 险境中生存



探访文明古迹寻找传说秘宝



Check up!! 挑战传说中的海妖：章鱼怪

根据2008年7月英国PlayStation Magazine 的登载，劳拉最先面临的敌人是水中最危险的杀手——鲨鱼，还有巨大的章鱼一样的怪物（Kraken）。在泰国的冒险中，除了老虎之外，巨大的蜘蛛、蝙蝠以及一种被称为“Naga”的半人半蜥蜴的怪物。



←巨大的章鱼平时只生活在深海，具有颠覆船只的力量。劳拉单枪匹马将如何对付这个可怕的怪物呢？

智斗八爪鱼



→章鱼的机动能力不强，利用地形和它周旋。

潜入危险水域



←没想过这种地方也有怪物出现。

追寻传说中的宝藏！

在历代的故事里，劳拉一向是无宝不到。这一次她调查的是上古时期传说中的武器“雷神之锤”（Thor’s Hammer）。据说这件武器有摧毁一切的能力。但是，要得到它的力量并非易事，劳拉开始在世界各地展开调查。随着调查的深入，劳拉发现这件武器的存在成为对整个世界的威胁。一旦它的力量失控，那么世界的所有东西都将毁于一旦。虽然这些宝藏注定与不幸在一起，但是劳拉无视警告，继续探寻雷神之锤的下落

很快，不幸降临到了劳拉的身上。玩家们熟悉的劳拉家的别墅不知什么原因被夷为平地。更令人吃惊的是，这幢别墅是由劳拉亲手炸毁的。难道说，为了得到雷神之锤，她已经决定放弃一切了吗？对于劳拉来说，她之所以要取得这件武器，是为了用它来“杀死一个神灵”（这，这是战神的剧情么……）。随后劳拉来到一个实验室一样的地方，突然四周一片黑暗。在劳拉发出凄惨的喊叫声之后，一个女声回荡在她的耳边：“真高兴又见到你，劳拉。”这其中究竟发生了什么呢？我们只有在游戏中才能搞明白了。

热带丛林危机四伏……

在泰国的丛林中隐藏的遗迹是劳拉探险的目标之一。除了险恶的自然环境、随时可能夺人性命的复杂地形之外，危险的猛兽也随时准备拿我们的女主角做为免费的午餐。在游戏中出现的孟加拉虎是最危险的敌人。但是出于动物保护主义者的意愿，杀害这些濒临灭绝的动物的行为是不好的，所以劳拉必须用带有麻醉药的飞刀与之周旋。在游戏中，玩家操纵劳拉与老虎的战斗是一大看点。

面对猛虎，狭路相逢勇者胜。

→虽然体型没有东北虎（西伯利亚虎）健硕，但是这只老虎的实力依然不可小视，要谨慎应对。



登高望远，挑战人类极限

←遗迹中有许多地方需要爬高才能到达，一不小心就会摔得粉身碎骨。

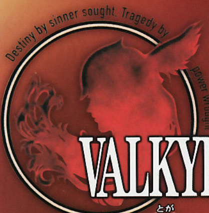
周游世界 探寻无尽的神秘

在游戏中，劳拉继续在世界各地的遗迹和废墟中冒险。她游历的地方包括泰国海岸、北极的冰封岛屿、墨西哥的丛林，还有地中海底。这些由Eidos开具的关卡名单和以前一样，汇聚了世界上许多不同文明的特色，玩家在这些地方冒险的时候，可以感受到完全不同的氛围。另外各地的气候与环境也截然不同，劳拉在不同的场景下穿着也不一样。除了平时的标准装备之外，还有潜水装、极地装等不同的衣服。但是不管环境如何严苛，劳拉的身手依旧敏捷，能够应对不同情况做出及时的反应。在许多危险的地方，她可以像体操运动员一样以优美的姿势从各种危险的地方攀上跳下，不管是多么离奇的动作，都可以做出来。玩家的游戏能力将决定劳拉的生存，所以要想看到她的精彩表演的话，各位请先保证自己的技术不要太菜才好。



←在东南亚的丛林中，危险的生物随时准备夺走陌生人的生命。在这里必须加倍小心才能躲过劫难。

背负罪孽的人类与众神之间激战的结局会是什么……



本作距离发售还有一个多月时间，包括人物及战斗系统等已经逐渐明朗，值得关注的是制作人将要向玩家表达出什么。 □文/翅膀

ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE
咎を背負う者

北欧新作制作人直击!!





加藤涉 参与过《VP1》掌机版《SO》的制作。

胜亦俊介 兼任开发主任，相当有手腕的制作人。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：北欧战神传 负罪者		2008年10月30日
角色扮演	SQUARE・ENIX	5040日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

北欧神话最新篇章 人神之战再临

以壮丽的北欧神话为背景，描写众神与人类激战的《北欧战神传》系列第三作《负罪者》，在经历长期开发与宣传后终于确定了发售日期在今年的10月30日。本作依然采用的是壮阔宏大的北欧神话为背景，剧情设定为系列初代之前的故事，主人公视点也从以前的女武神变为了向神复仇的人类，一直隐藏于幕后的冥界女王赫尔也将会于新作中浮出水面，无论是世界观还是人物刻画都会与之前的两作有着不一样的风格特色。在本次的报道中，将会为大家集中介绍游戏中核心的全新战斗系统，以及主持开发本作的两名制作人所表达的心声与夙愿。



↑本作的界面在前两作的基础上有不少变化，不只是颜色风格，系统构成也有一定差别。

Story 故事起因

女武神瓦尔基莉选定死者的灵魂，并将他们作为英灵传送至天界成为神的战士，这本是广为传诵的美谈，且是武士的最高荣誉。但对于被留下的亲人来说，女武神和夺走死者灵魂的死神无异。本作主人公威尔弗雷德的父亲就是战死后被女武神勾走了灵魂，父亲死后家庭一贫如洗，妹妹也在饥寒交迫中死去，母亲因承受不了打击而精神崩溃，威尔弗雷德悲痛之际认为导致自己家破人亡的原因都是因为女武神引诱并带走自己父亲的缘故，下定决心要向死神瓦尔基莉复仇，凭着一身的武艺，丢下母亲与同伴们一起踏上了弑神之旅……



↑向神复仇的男子与身为神的女子之间会产生怎样的故事呢？



向神复仇的男人

Key Word 有关本作形形色色的系统要素 通过开发人员之口得以解析阐明

本作的世界观以及和之前作品的关联性

——说是《VP1》数十年前的故事，是说本作的背景设定是处于《VP1》与《VP2》之间的吗？

加藤 这个说法不对，《VP2》是在《VP1》结束之后，由现代逆时流返回到过去发生的故事，是由于人为形成的与《VP1》中正史不相同的历史，换句话说是平行世界的关系，本次新作的时间设定和《VP1》、《VP2》之间的关系是不同的。

胜亦 因为《VP2》最后形成的是由眼镜男造成的歪曲历史啊。（笑）

加藤 表面上看来确实是《VP1》与《VP2》之间的故事，但正确来说还是"《VP1》之前的故事"更为贴切。

——故事的舞台是在阿尔托利亚国内吗？

加藤 是这样的。在《VP1》的序盘，我们看到过包括阿尔托利亚在内的全世界都处于长期的战乱之中，女武神因此下凡去收集战死者的灵魂。在新作中玩家将会了解到这场战乱是因何而起的，从阿尔托利亚国内发生的王位继承权争夺开始，玩家们将会了解到这场政局变化引起的动乱真相。

——还有其他系列作出现过的相同场所吗？

胜亦 除了阿尔托利亚王都及卡米尔村等等《VP1》中的场所外，像《VP2》中出现过的英灵殿等地方也会在新作中出现。

——也会有相同的角色登场吗？

加藤 基本上新作中可以操作的玩家角色都是全新登场的人物，不过也会有少许旧作的人气角色于游戏中担当比较重要的位置。

胜亦 既然是《VP1》几十年前的故事，那么会有哪些老角色登场想必很容易想像了吧。（言下之意就是只有神族之类超凡的角色和一些原来年龄比较大的角色有可能会登场。）

演变为战略RPG的新型战斗系统

——看战斗地图上的画面，像是给人通常SRPG游戏的感觉？

加藤 我们考虑的是将《北欧战神传》系列的战斗朝着正统方向进化，如果你玩过《VP2》的话，你会感觉到这种类似战棋的战斗模式是将《VP2》的3D战斗地图进行"格子化处理"的形态。在企划阶段，我们商议的是将新作的战斗做成比通常的RPG游戏更具战略性与立体感，众多同伴经过移动将敌人包围，之后像系列作一样突入实际战

World 世界背景

本作的舞台发生在《VP1》几十年前的阿尔托利亚王国，与初代中已经衰落的王国不同，这个时期的阿尔托利亚王国还相当强盛，与北部的克雷尔蒙法兰、威尔诺亚并称为三大列强。本作讲述的就是发生在阿尔托利亚王国内部的王位继承权争夺事件，是否因为此事而导致王国开始衰落？这些疑问将在新作进程中展现在玩家眼前。



↑两兄弟为了王位继承权争斗不息。

CHECK UP! 本作剧情相关的重要人物



●威尔弗雷德
本作主人公，为了向带来死亡的女武神复仇而踏上旅途，其后加入了佣兵组织。



●娜塔莉亚
领导着反抗阿尔托利亚起义军的女性，很关心他人，心存着一丝对过去的罪恶感。



●格恩达尔
在全世界流浪的雇佣兵，性格非常自我中心，为了钱可以不择手段地做任何事。



●休格
原威尔诺亚军队指挥官的佣兵队长，为人厚实，对新加入的威尔弗雷德进行指导。

Battle 新型的战斗模式

在新作中将采用与系列前两作完全不同的新型战斗模式，可以说是结合了RPG与SRPG要素的集合体。在进入战斗部分时，首先要在编成画面进行战前准备，之后推进到实际战斗中去。在编成画面中，我们可以看到地图中存在多少敌人，都在什么位置，能力有多少，以及本次战斗的胜利条件等，根据这些进行有针对性的准备，对玩家的战略战术头脑有一定要求。在这里我们就以一次战斗为例，简单介绍一下具体的移动和战斗方式，从中可以提前领略一下这充满新奇要素的游戏主系统。

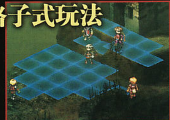


←貌似和通常SRPG非常相似的设定，不过其中有着很独特的规则。

移动和行动

在战斗地图中，敌我双方采用轮流行动的模式。玩家需要分别控制我方角色在移动范围内展开行动，接触到敌人后根据武器的攻击范围对敌展开攻击，每名角色的移动及攻击范围各不相同，这取决于角色的类型与武器的种类，为了取得最后胜利仔细考虑每一名角色的行动范围是十分有必要的。

走格子式玩法


←一眼就能看出是战棋，初看时有种被厂商忽悠的感觉。

突入战斗

在角色移动后，进入可攻击范围内时就可对敌人发动攻击，不过并不会直接在地图上火并，而是仍然会像以前一样切换到专用战斗画面，对敌人实施连续打击。在地图上，一名角色对敌人发动攻击时，在攻击范围内的其他同伴也会一同加入对这名敌人的攻击。



←在地图上选择攻击目标时，头上出现蓝色箭头的同伴就是参与这次攻击的同伴。

CHECK UP! 关乎游戏进程的重要道具装备

女神之羽：由冥界女王赫尔通过艾莉斯交给主人公威尔弗雷德的一根黑色羽毛，拥有强大的魔力和诅咒的特质。以前说过，这跟羽毛并非一个摆设，而是可以在战斗中使用并产生重要作用的。在战斗中对同伴使用后，该名角色的各项能力都会发生大幅提升，几乎可以达到一击逆转的效果，但其代价也是惨重的，该名角色会在战斗结束后死亡，而且再也不会回来了，即所谓双刃之剑。而根据最新情报，这片女神之羽还有着更为重要的作用，当角色使用羽毛后，除了会大幅提升基本能力外，还会同时产生强力的附加技能，比如“昆古尼尔的枷锁”会对攻击的全部敌人产生麻痹效果，当角色战后死亡时，这项特殊技能会转移继承到主人公威尔弗雷德的身上！就是说主人公会得到这名角色以死亡为代价换取的强力技能，只不过这项继承过来的技能会比之前那名同伴爆出的技能效果有所削弱，比如麻痹概率会降低等等。到底是以同伴的生命为重呢还是拿同伴的生命换取主人公自己的强大呢？这就由玩家自己决定了。可以想像当游戏推出时，一定会有不少人将看不顺眼的同伴当作“祭品”来使用吧。（笑）

弑神者之剑：玩过《VP1》的玩家一定知道这把大名鼎鼎的隐藏神器，其意为“斩杀过神的人使用的剑”，官方也透露了这把剑将会正式登场。

斗，通过按键式操作来对敌人施行连续打击，这种模式不能说是完全的SRPG，老玩家一玩就可以感觉到，本作与SRPG迥然不同的游戏性，可以想像游戏发售后，会听到很多诸如“啊，果然是VP的经典战斗”这样的声音吧。

胜亦 原来VP系列的战斗具有一定动作要素，这次是新增加了一些创新的想法，虽然从整体上来看像是接近SRPG游戏的样子，但玩家深入了解之后就可以知道，其实游戏会表现出更深层次的战斗乐趣。

——战斗地图中，只要是和敌人邻接的同伴，都可以反复对一名敌人实行攻击吧？

加藤 是这样的。4对1的战斗最多可以进行4回呢。

胜亦 这就是需要动脑的地方了，需要在战场上细心考虑移动与站位的问题，即使是对自己有利的局面，如果不注意指挥角色正确行动的话，也是很容易遭到敌人围攻而落败的，反之也一样，正确操作会形成以少胜多的精彩战局。其实，这和《VP2》中的移动跑位是差不多的概念。

增加主人公技能与失去同伴的双重选择

——关于女神之羽这个东西，用与不用本来应该是让人很苦恼的事情，不过考虑到能力会继承的问题，好像就不是用与不用的事了，而是变成该由谁来用的问题了？

加藤 这个怎么说呢，我本来想的是，确实使用后会让主人公变强，但无论怎样也取胜不了的场合，是否应该出现在通常游戏的进程中呢，又或者是某种特定的场合，这个需要玩家来进行判断了。

胜亦 这是个很尖锐的问题，我们的开发组应该不会设计出在通常游戏流程中怎样也战胜不了的敌人，但对于很多人来说，玩游戏的过程中总会有一些变数，比如战斗中出现千钧一发的时刻，这时应该就会轮到女神之羽出场了吧，而且如果游戏难度设定很高的话，玩家可能就不得不使用这个道具了。这时就由不得玩家选择是否使用了。（笑）

——我想很多人都会选择不牺牲任何同伴的方向吧。

胜亦 不过我们不会让玩家轻易如愿的。（笑）

加藤 其实，这也是Tri-Ace的一种风格了。在《VP1》中也是需要选择同伴传送至天界的，但我想大多数人都不想送走同伴吧，但实际上不送的话游戏就要GAME OVER了，这就需要进行选择，倒底是把性格很糟的强人送走，还是把能力很弱但看着很顺眼的萌角色送走，这种苦恼和新作中选择死亡的情形是差不多的。

——大概都会根据人情来选择使用吧。

加藤 同伴死亡时会有各自的告别剧情呢。

胜亦 虽然有些残忍，但在临死之时，很多角色会吐露出真正的心声，如他的战斗目的、生存意义等等，所谓人之将死其言也善，这对于游戏来说是非常珍贵的片段，要想完整看全所有事件的话，反复多次使用女神之羽是个必要的过程。

新编辑新栏目 小沛弥可合力奉上

主持了一年多“闯家”后，小沛终于把这份重任转交给了猴子和新编辑弥可。但小沛也不是完全离开“闯家”，现在和弥可在《电击收藏》中新开了一档视频版的“闯家点播台”。这个栏目除了会播放大家点播的影像内容，还会以滚动字幕的方式来回答一些读者来信。另外，这个栏目可是有抽奖的哦！快来参与吧！



新增配音解说 点评更加精彩

不知道大家留意没有，小沛曾经为以前的《火线点评》栏目配过音。那时候仅仅配了一小段，之前基本上也没有这方面的经验，所以可能没有给读者们留下什么印象。从本期开始，《火线点评》将由我和弥可一同担任配音解说工作，尽管我们两个是新手，但我们已经在努力的学习了，相信在克服了紧张以及语调不自然等等困难之后，一定会成长为未来的“专业配音员”……而现在呢，能够博大家一笑也不错啦。



←小沛弥可合力奉上《火线点评》的解说。

字幕大丰富 内容五花八门

以往我们的字幕仅仅为配音或者是播放内容的介绍。而从本期开始，我们还将加入游戏新闻、来信回复、编辑手札、笑话等等，为的就是让大家能看到视频内容之外的信息。如果你觉得第一遍看时可能无暇顾及字幕的话，不妨看第二遍哦。怎么样？《电击》是不是值得你多看两遍呢？

改版了！我们不敢说能做到最好，但绝对一天比一天更好！

电击光盘盒

真人节目登场！互动抽奖，创意满载！

今后每期都有固定的《闯家点播台》
下期还将加入小编出镜的逗趣比赛栏目

灵魂能力4 灵魂塔全攻略

《灵魂能力4》中共计60层的“灵魂塔”模式，本期将为大家献上所有的攻略补完。在上期中，我们为大家带来的是前35层的攻略内容，而后25层可都是号称地狱难度的呢！荐莱同学本身不是很擅长3D格斗，但依然凭着超高的动作游戏基础完成了本次攻略！大家多多支持一下吧！

无间战神来啦 超精彩入门攻

号称历经十年才打造出的《无间战神》，是一款类似于《暗黑破坏神》的ARPG作品，所有你能想到的欧美RPG要素在这款游戏里都可以找到。由于本作强调的是武器装备和技能升级，所以尽管不同角色的能力各不相同，但战斗时的难度是由角色等级实力决定的。本期的热门攻略栏目，就为大家着重介绍本作的操作以及系统，帮助大家在通关的过程中，能够更加应付自如。



←这个游戏的难度完全是由角色的等级实力决定，努力练级吧！





↑超火爆的战斗，等你亲自来体验。

精选当期所有优秀游戏作品 为您带来一小时以上的视听享受

本期的精彩节目还有：《彩虹队长》，任天堂的恶搞功力在本作里集中体现，不但许多著名游戏角色都会登场，其本身的故事剧情也非常无厘头哦！

《古墓丽影 地底世界》，性感女神劳拉以全新的面貌闪亮登场！更富传奇色彩的场景、更为华丽的战斗，绝对吸引你的眼球！《雇佣兵2》，超越《GTA》的自由度和火爆场景，身为雇佣兵的你，赶紧拿起武器去冲锋陷阵吧！

←《雇佣兵2》的火爆让人印象深刻。



HOT! TOPICS 下期超精彩内容策划抢先透露！！

小沛是不是有点太着急了？这一期刚刚做完，就忙着向大家透露下一期的内容。其实我的目的当然不仅仅是告诉大家下一期的精彩节目，只不过想借此机会“抛转引玉”一下。因为小沛打算在以后的《电击收藏》中固定收录一些由编辑们出镜的真人节目，至于题材方面，如果仅仅是我一个人在想的话，肯定会有思维枯竭的那一天。所以小沛想发动所有读者帮我出出主意，为真人节目制定一些好的方案。大家可以把自己的想法写信寄给小沛，地址还是：北京75信箱，另外，在信封上注明“《电击收藏》栏目收”就可以了。方案被采纳的读者将会收到由小沛亲自寄出的礼物，如果条件允许的话，您还可以亲临编辑部指导拍摄工作！怎么样？是不是很有吸引力呢？那就赶快来信说出你的想法吧！

什么？小沛还没透露下期内容？其实我已经说了啊，就是“由编辑们出镜的真人节目”，而且这次节目是由《电软》和《掌机迷》两个杂志的编辑共同来完成的，参加人数超过8个哦，不知道你喜欢的那个小编会不会出现呢？至于具体内容，其实是为了响应最近的奥运体育精神，在编辑部也举办了一场比赛。只不过比赛的项目当然不是球类也不是田径，而是一款游戏。并且我们为此还制定了细致的比赛规则，还有裁判在场监督等等。到时，这个节目还可以和玩家进行互动竞猜，您可千万不要错过这个小沛精心策划的栏目哦！



coming soon!

我们下期的精彩内容还有许多，《电击收藏》的主要负责成员小沛、咕噜还有大粽子等人将更加努力为您献上能使您百看不厌的视频内容，让《电击收藏》真正成为您的游戏“收藏”！！

特别提示：快把光盘放进电脑，有超多你意想不到的神秘大礼哟！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

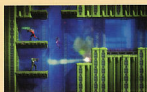
点评家

本期开始，本刊的铁板阵全面改版，从等级制改为评分制，分数在1–10分之间，最高评分为10分。栏目总共占有4页，家用主机和掌机各两页，每期会为大家带来15个游戏作品的评测。



8月13日

希魔复活·重制



PS3 360
■CAPCOM
■横版射击
■美版 ■下载付费
■17岁以上 ■1–4人



本作是CAPCOM以1988年推出的FC版《希魔复活》为基础的复刻版，是以下载付费的方式提供给玩家购买，游戏确实很有复刻的味道，保留了原作的风格。因为本作没有跳跃这个功能的设计，所以以前没有上手过的玩家在刚开始会非常的不习惯。游戏的画面虽然没有做成全3D形式，但整体给人的感觉还是进步了不少，承袭原作的2D横向卷轴玩法与关卡，并强化战斗系统和追加新的隐藏关卡。 **By 七曜**



CAPCOM这次的复刻绝对非常的“忠实”，除了画面进化之外，不过游戏内容基本上没什么变化。可能在今天看来，这个游戏实在是没什么值得瞩目的地方，但在这个游戏发售当时，《希魔复活》可是受到无数动作高手青睐的作品。特别是勾索的移动，非常有难度，很多高手也把这个当作挑战的课题。本作除了这次复刻外，之前已经移植过好几回了。看来CAPCOM真的是要复兴这个系列了。 **By 小沛**



当年FC上的本作曾被许多人誉为无上经典，这也托了那个年代横版ACT的风行和CAPCOM的硬派制作功力，至今仍有不少人运用模拟器加以回味。本作相隔数代在XBLA推出重制作品实在是让大批怀旧的老玩家感动到流泪，想必这也是微软拉拢从那个年代过来的老玩家的一种手段吧。单从本作素质来看，可以说是以高清晰画面表现出了当年的原味，对于老牌FANS，意义非凡。 **By 翅膀**

8月19日

无间战神



360
■Silicon Knights
■动作角色扮演
■美版 ■DVD
■16岁以上 ■1–2人



本作感觉远没有厂商之前宣传那么“伟大”，原本号称史诗级巨作，但正入手后会发现人物呆滞，游戏过程枯燥，模仿暗黑破坏神系列的成份很高。游戏五种职业间的平衡性把握不错，虽然游戏后期每种职业都有弊端，但如果是和朋友们一起游戏就能将弱点互补。反倒是所有能力、技能非常平衡的“天行将”在多人游戏时显得很鸡肋。 **By 七曜**



《无间战神》是一款类似于《暗黑破坏神》的ARPG作品，所有你能想到的欧美RPG要素在这款游戏里都可以找到。由于本作强调的是武器装备和技能升级，与敌兵以及BOSS对战时的难度也是由角色实力决定，所以尽管里面提供了五种角色，但对于打法的要求却不是那么严格。本作的难点不多，只要了解了系统之后，剩下的就是时间问题了，值得留神的顶多就是那些比较厉害的敌人的打法。 **By 小沛**



本作据说是开发了近十年的作品，可实际上手玩后感觉许多方面都像是赶工出来的结果，大量细节方面都让人觉得蹩脚，包括视角问题和让人抓狂的等待时间。游戏的背景到是很吸引人，相当一部分人都是冲着北欧神话壮阔的人物故事去的，欧美式的设计和日式北欧游戏的设定有着迥然不同的感觉，人物的打击感比较流畅，手感也比较好，但还是细节处理方面很让人恼火，而且菜单画面相当烂。 **By 翅膀**

8月21日

拉切特与克拉克 Future外传



PS3
■SCE
■动作射击
■中/英版 ■下载付费
■全年龄 ■1人



此次特别透了PlayStation Store为玩家带来全新的冒险任务。因为是下载购买，游戏的流程非常短，官方是以多次少量的方式为玩家们提供游戏。本作保持了系列一贯的超高品质和娱乐性，相信你体验过本作一定会有赏心悦目的感觉。无论是系列核心玩家还是新手都能轻松享受结合爽快动作、解谜以及收集要素的多样化内容。 **By 七曜**



由SCEA制作的动作游戏《拉切特与克拉克》最近似乎新作不断，除了PSP上的正统作品以及克拉克单独出场的作品外，仅PS3平台上就有两款。不过既然该系列的水准一直不低，那么我们玩家也就没什么意见了。本次的新作中加入大量的交通工具、新武器、还有全新模式的任务。本作的游戏舞台还是系列一贯的科幻风格，以开放式的场景见长，本作中也提供给玩家广阔的冒险空间。 **By 小沛**



这是系列第二次登陆PS3平台了，而且是PSN的下载游戏，以其价格来说游戏是相当超值的，作为SCE本家的招牌系列名作之一，游戏的素质还算可圈可点，画面表现力无愧于PS3的水平，以2D动画替代原来的CG作为过场感觉也是很不错。只不过游戏的操作和前作比改动了不少，一开始有些不适应，熟悉后又感觉设定不太合理，不过到是不妨碍玩家体验游戏的乐趣。总体来说还是相当不错的。 **By 翅膀**

百家争鸣！ 外部の意见看板

●IGN的无尽隐秘评价

优点： 战斗过程还算有趣，简单却不失生动（只能用XY两键做组合）。按一下Y键其他角色会自动帮你补，而且会智慧地选择要用法术还是补品。游戏的法术系统不再以四大元素做区分，就这点而言是个创新。城市从小、中到大都有，也有许多NPC可以对谈。除此之外，进入城市前可以选择要与哪位队友进行「联携」，跟不同的队友联携会有不同的效果，例如跟Rico联携时可以跟小动物对话。音乐相当动人好听，甚至可以说没有一首曲子是难听的，配音（英配）是水准以上的表现。

缺点： 本作可以使用的角色很多，但每个角色的装备都需要玩家来手动调整，因为角色很多，但主线顶多才20～30小时，因此无法针对每个角色予以深刻的规划，调整角色的时候会非常繁琐，使得玩家需要花费很多的时间来进行装备的替换。没有格挡的指令，只能抓敌人攻击的瞬间来做回击。主角虽然可以透过吹奏“笛子”来施展各种能力，但实际上的用处并不大。最大的用处或许是寻找隐藏物品，但能够找的隐藏物品却也不多。本游戏没什么NCG过场，特效很华丽，但一旦敌人一多、招式一华丽的时候，画面张数甚至会掉的很夸张。有些过场却忘了配音（英配）。买英文版的人要注意了，角色设定很差（外型方面）。

●FAMI通360专刊对近期游戏的评分

救世魔神(Microsoft)：7/9 /8 /7–(31/40)；**无尽隐秘**(Square Enix)：9/8/9/8–(34/40)；**无双OROCHI·魔王再临**(Koei)：8/9/8/9–(34/40)；**冲突:拒绝行动**(Spike)：6/7/7/8– (28/40)；**宝贝计划·天堂的烦恼**(Microsoft)：7/8/8/7–(30/40)；**雷电4**(Moss)：7/7/7/7–(28/40)；**虚幻竞技场3**(EA)：8/8/8/7–(31/40)；**泰格伍兹PGA巡回赛09**(EA)：7/7/8/8–(30/40)；**麦登橄榄球09**(EA)：6/8/6/7–(27/40)。

8月31日

雇佣兵2：战火纷飞



PS3 360
■Pandemic
■动作射击
■美版 ■BD/DVD
■18岁以上 ■1-2人



玩家扮演一名雇佣兵，通过接受各种不同的任务获得金钱。在近期的诸多游戏中，此游戏可以算得上是一款高素质和高人气相结合的作品，有前作良好口碑做铺垫，玩起本作来更得心应手。游戏中可以毁灭的景物非常多，让你能体验到足够的爆破快感。另一个非常有特色设计就是空中支援了，这个设定在一代中就已经让人感觉到其强大的威力，本作在前作的基础上，又增添了多种援护攻击。 **By 七曜**



《雇佣兵》系列可是敢和《GTA》抢饭碗的大作，而且因为描述的是战争场面，因此比《GTA》要更加火爆刺激。以这一类的游戏来说，地图都相当大，无论上山下海或飞天都要兼顾，《雇佣兵2》表现相当优异，整个游戏除了一些各阵营总部以外，几乎任何建筑物都能夷为平地。地图感觉比《GTA4》还要更大上许多，再加上操作感也很容易上手，玩家一定会被深深吸引的。 **By 小沛**



听说本作号称“战争版GTA”，也就是沙盘式的战争游戏，自由度非常之高。不过最吸引人的还是双人合作模式，游玩中可以随时随地加入或退出，就算是在激烈的战斗中同伴也会出现在最恰当的位置上协助你，两个人共同在战火纷飞的场景中浴血奋战的感觉很不错，不过没有线下合作模式还是很遗憾，而且游戏的画面很一般，很有上个世代的感觉，使游戏感觉打了一定折扣。 **By 翅膀**

9月2日

宝贝万岁2：动物聚会



360
■Rare
■育成
■美版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人



这是一款以休闲、娱乐为主的小品级作品，本作可说是为玩家开启了一扇通往异世界的窗户，在那里不断成长、变化的乐园中居住着一群悠闲且生动的可爱宝贝，玩家掌控整个游戏环境和居住其中的宝贝们。玩家在游戏创造自己的家园，养育自己的宠物，还可以观看着自己养成的宝贝们成长、变化、打斗、跳舞，获胜后还能获得丰富的奖励和荣誉，有兴趣的玩家可以尝试一下。 **By 七曜**



《宝贝万岁》系列依靠大众化的有西方式，和简单逗趣的内容，现在已经成为XBOX360游戏中最受欢迎的作品之一。而新作更加强化了多人同乐的宗旨，前作中登场的动物宝贝们将聚集在一起举行一场别开生面的比赛。《宝贝万岁2》中收录了40多种迷你游戏、12种竞速游戏，《宝贝万岁2》还支持最多4人的同时游戏，同时，在游戏进行的过程中支持其他玩家随时乱入，多人游戏时乐趣无穷。 **By 小沛**



《宝贝万岁》系列最近名气有着渐长的势头，E3展上其宣传影像就给人留下很深的印象。这款新作从整体上来看比前作有着不小的变动，从玩法到形像设计都是如此。游戏中收录的大量迷你游戏是卖点所在，而且数量非常多，都是一些看似弱智实则相当有趣的玩意。如果能找来3个朋友一起4人同乐将会非常有趣。不过这些迷你游戏并不都很耐玩，一般来说打过几遍就想换别的了。 **By 翅膀**

9月2日

无尽隐秘



360
■tri-Ace
■动作角色扮演
■美版 ■DVD
■13岁以上 ■1人



本作虽有SE的强力造势，但实际入手后觉得并没有能对应上官方所宣传的素质。剧情的不落俗套，但也没有达到史诗级的地步，对本作最大的不满之处就是人设和拖慢情况，因为同屏战斗人数较多，相互搏斗的时候会产生拖慢，而且战斗按键单调，玩久了会觉得贫乏。另外本作的配音相当糟糕，还有很多地方画面中人物的嘴形和声音都吻合不上，现在11号发售的日版没有这种严重的毛病。 **By 七曜**



不愧是曾经开发过《星海传说》和《北欧女神传》的tri-Ace，这款充满幻想色彩的《无尽隐秘》果然有着不俗的表现。借助次世代主机强大的处理机能，本作为玩家提供了超级精彩的游戏体验。其中比较值得一提的是合作抗强敌的“联系动作”系统，玩家可以通过联系动作系统来获得同伴出手相助。本作的画面效果不错，就是乍看起来没有什么新意，各个角色的性格没有通过外观体现出来。 **By 小沛**



游戏的人设第一眼就看出了是《北欧战神》系列的风格，那种忧郁颓废的画风在原来的2D和CG刻画中还算比较唯美，可本作将这种风格完全带入到人物外貌上就比较难看了，这也是不少人为之诟病的地方。不过人设归人设，3A的战斗系统却从来没让人失望过，类似团队行动的战斗模式相当有爽快感，也有着不错的战略性，借助主机性能，画面上的特效处理很是鲜艳，无愧于次世代RPG之名。 **By 翅膀**

9月4日

无双OROCHI·魔王再临



360
■KOEI
■动作育成
■美版 ■DVD
■17岁以上 ■1-2人



这个游戏完全是KOEI冷饭计划的重头作品之一，号称是强化形态。相较之PS2版，除了画面强化之外，本质上与PS2版没有任何区别，完全是为了拓展用户群而移植的作品。配合Xbox360的硬件强化影音表现，支援16：9宽萤幕720p高解析度显示，提升多边形与材质贴图，呈现更细致有魄力的画面，并加入杜比5.1声道环场音效。有兴趣的朋友不妨入手一张体验一下所谓的“次世代无双”。 **By 七曜**



Xbox360版《大蛇无双魔王再临》因为是移植自PS2版，所以尽管配合了Xbox360地硬件强化影音表现，还支持16：9宽屏幕720p高解析度显示，但最终呈现出来的画面却没有让人觉得有多么惊喜。至于新加入的杜比5.1声道环场音效，对于普通玩家来说也没有什么感觉。不过360版支持XboxLIVE连线功能，还提供了生存模式的网上排行榜，这大概算是这个版本唯一吸引人的地方。 **By 小沛**



KOEI确实是穷疯了，一款无双可以翻来覆去换几个版本炒个好几遍。本作的PS2版本就是在原来的一代的基础上增加新人新场地的资料片猛将传式的作品，而本次X360版并没有什么值得一提的改变之处，画面清晰度上的少许进步并不能说它就是变成了次世代游戏，低机种移植到高机种本来就不用抱什么期待，对于玩过PS2版的玩家来说，不如去期待《高达无双2》更为实用一些。 **By 翅膀**

百家争鸣！外部の意见看板

●IGN的雇佣兵2评价

呈现：大量幽默桥段的润色使这个本来相当肤浅的故事情节妙趣横生；菜单设计非常简单实用，不过世界地图界面的功能还应该再完善一些。

画面：不仅爆炸场面一如既往的华丽，令人惊讶的是桢数并没有因此被牺牲；人物的动作设计较为贫弱，但是当你丢下第一颗战术核弹时，这些不快一定会被抛置脑后。

音效：三名主人公的配音中规中矩，但是NPC的对话不仅难以置信的重复，很多时候于情景也不符合。

游戏性：游戏很好玩，这当然是最重要的一环。但是较多的程序缺陷，糟糕的人工智能和死气沉沉的任务模式无疑为游戏拉分。合作模式同样很好玩，如果能三人合作模式就更好。

持久度：主线任务可以很快地就结束了，但是众多的支线不会不令你分心他顾，合作模式有效的延长了游戏持久度。

●goingamer论坛的无间战神评测

作为一款ARPG游戏，too human在各方面表现的都比较平庸。在游戏中能够感觉到制作团队想要表现出游戏的流畅和宏大，但是玩家更多体会的则是心有余而力不足，战斗的操作感不是很流畅，这是让玩家不能接受的一个地方。游戏画面十分宏大，一个未来世界体现的淋漓尽致，但是在细微处理方面做的不够严谨，在游戏中会发生卡在怪物中间的现象。但值得一提的是，游戏中将武器融入剧情这点做的相当成功，也就是说，当你换了一个新的武器进入剧情时，那把新武器会完美的出现在主角身上，游戏最后的一个剧情动画就是主角狠狠的将武器插在宴会厅的桌子上，那把武器就是新装备的。游戏多以女声美声音乐来烘托气氛，但更多让人感到阴森而不是霸气，在音效方面有个失败的地方，但主角中了瘟疫之后，会不断地伤血，这时音效就会不断的重复主角傻傻的3种叫喊声。游戏的系统并不复杂，武器主要以开启能量塔和购买获得。

8月7日

超执刀2



NDS
■ATLUS
■动作游戏
■日版 ■卡带
■12岁以上 ■1人



如果说前作由于难度过高使不少玩家却步的话，那么这次加入了可选难度设定的《超执刀2》绝对是NDS上的优秀作品！玩家要做的就是在限定时间内完成手术，将各种病人从死神手里拯救回来。尽管操作极为简洁，但实际玩起来就会发现要想拿到高评价可不是一件容易的事情，只有用极为熟练的手法才能在倒计时结束之前完成手术。虽然只加入了极少的真人语音，但是对气氛的烘托效果却极佳！ **By 北斗**



一个很有创意的游戏系列，也是充分利用硬件机能的作品。进入游戏后玩家就是一名技艺高超的名医，手里的主机就是手术台，手中的触笔则是锋利的手术刀。切开病人的身体，从中取出引起疾病的部分，然后在将其缝合这一系列动作都要通过触摸屏完成。开始玩家只能接受一些比较简单的小手术，随着不断为病人解除痛苦，玩家的"刀法"越发精湛，玩家会不断得到上级赏识，成为闻名的天才医师。 **By 雪飞**



手术题材的续作，游戏主要是以救死扶伤为主，同时在主线中穿插了许多情感分支。游戏在难度上要比前作低一些，这也是为了要让更多的玩家体验到本作品的乐趣，本作在手术操作方面，又增加了许多新的东西，高速战斗模式中会让你手忙脚乱。想必玩到最终手术的玩家们一定会对从心脏中张开的眼睛印象深刻吧？本作的剧情仍然承袭前作无论，从游戏性还是故事方面上来看本作绝对值得一玩。 **By 菜团**

8月7日

召唤之夜2



NDS
■NBGI
■战略角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



近年来似乎越来越多的厂商更加热衷于向NDS移植或是复刻老作品，《召唤之夜》系列就是如此。1代在NDS上的复刻版才发售不到一年，2代就接踵而至了。游戏在画面上有一定程度的提高，比较大的变化在于利用NDS的双屏机能来显示各种数据和信息，这点在战斗中会比较直观。当然，不少战斗必须达到足够级别才能通过的"光荣传统"也得以继承，好在这次的"中断"机能可以拿来S/L。 **By 北斗**



在DS主机复刻已经成为一种时尚，无数厂商都争先恐后地将招牌作品搬到DS主机上，本作则是复刻两连弹的第二弹。相比之下，原本的复刻大户传说系列表现则格外出众，在DS主机上竟然只推出了两部新作。本作与PS版原作基本相同，增加了部分新要素。游戏的画面略为昏暗，战斗难度适中，想追求高难度挑战玩家可以自行控制级别。由于机能有限，游戏中只有部分语音。 **By 雪飞**



想不到初代登陆后，续作也紧接着出现在这款双屏掌机上，游戏一开始就能够选择自己喜欢的主人公进行冒险，由于是双屏系统，所以上屏能够很好地显示出游戏的地图画面以及游戏信息。游戏整体风格并没有针对这款掌机进行太多的强化，可以说是原汁原味地移植进来，以前的BUG都被修正了，不过最终BOSS战时如果等级不达到要求，还是很难通过。推荐喜欢SLG的玩家们进行尝试。 **By 菜团**

8月12日

突击队：钢铁灾难



NDS
■Lexicon Entertainment
■动作射击
■欧版 ■卡带
■12岁以上 ■1人



其实单就游戏素质而言，本作说不上有多出色，之所以选择它是因为其是由成立于上海的Mana Computer Software制作，也希望我国玩家能多关注咱们"自制"的游戏。游戏整体风格与《合金弹头》非常相似，不同之处在于本作只有一个主角可以选择，全程没有人质可救。尽管用小刀捅人的设定还在，但是取消了分数设定后用小刀已经没有意义了。翻滚时的无敌如果利用得好的话，将大有帮助。 **By 北斗**



如果没有合金弹头，本作绝对可以说得上是一款神作，可惜合金弹头早已成名多年！本作与合金弹头实在是太像了，无论是系统还是操作，甚至连故事剧情都与合金弹如出一辙。虽然这款作品由国人开发值得称赞，但却过于模仿，缺乏自身的个性。优秀的作品并非全部内容都是独创，但至少也要有一到两个可以让玩家记住的独创要素。本作虽然系统、手感、画面比较出色，但却没有真正属于自己的东西。 **By 雪飞**



如果这款游戏要是在合金弹头之前推出的话，那么说不定会让玩家们记住它的名字，不过很遗憾它出现的时机不对。这款作品是由上海一个外包公司进行制作，在游戏形式上基本走着合金弹头的路子。游戏手感略有生硬，音效也不是很好，场景中重复出现的敌人太多，给不了玩家们多少新意。游戏中增加了一个下+跳的组合键，使用它能够瞬间无敌躲过敌人的攻击，灵活运用即可减少伤害。 **By 菜团**

8月21日

西格玛和声



NDS
■SQUARE・ENIX
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



这是一款融合了不少新要素的推理解谜类作品。简单来讲，玩家需要去各处进行调查，收集到类似证物的"刻音"，然后再利用主角的超推理技能逐步推导出事件的真相。本作与其他侦破游戏不同之处在于，收集刻音的过程中需要与敌人战斗，并引入了升级、转职等概念。个人认为超推理时的逻辑思考是本作最有意思的部分，只是对玩家日文水平要求较高，节奏太慢是本作最大的硬伤！ **By 北斗**



游戏系统独特的作品，玩家在游戏中要收集刻音，并进行推理找出真相。而真相却并非只有一个，根据玩家的不同回答会产生不同的结果，甚至会影响最终BOSS的能力。因为这种可变性的设计，使游戏极为耐玩，玩家可以得到超值的享受。装备卡片决定职业的战斗系统极为独特，而装备的卡片在战斗中不能使用，则要玩家认真思索选择最佳的组合。得到了新卡片后，玩家还能得到新的技能。 **By 雪飞**



S・E推出的新时代作品，没有玩到本作的时候谁也不会想到本作竟然是一款推理作品，但是很让人遗憾的是本作在剧情发展方面实在是有些慢的出奇。在游戏画面表现上还算是中规中距，有些类似于早期的《生化危机DS》，配合遇敌式的作战模式，让本作变得有些不伦不类，游戏中的战斗部分制作的也是勉勉强强。不过对于喜欢声优的玩家们来说平野绫的献声能够让不少玩家鼓起勇气玩下去吧？ **By 菜团**

百家争鸣！外部の意见看板

GAMESPOT对《超执刀2》的评价： 本作优点在于流畅的进程、非常容易让人上瘾、种类丰富的手术、可供选择的多级别难度以及优秀的剧情；唯一的缺点就是有时手术前后的对话过多。（8.5分）

IGN对《超执刀2》的评价： 游戏画面比前作有明显改进，良好的阴影效果方便玩家在手术时能看得更加清晰，音乐方面虽然还算不错，但是仍然有提升的余地。本作再次证明了NDS的独一无二，玩起来节奏快捷，相当有挑战性，在打不过去的时候还能选择EASY，非常体贴。如果能加入合作、挑战联机对战模式的话会更加精彩！（8.4分）

玩家kazaisyu对《超执刀2》的评价： 多种难度级别的设置非常体贴，新人或是不擅此类游戏的玩家可以从EASY先熟悉本作，达人的乐趣则在与高难度下获得高评价，极有成就感！前半段对非罪蚀的手术比较简单，后半段有罪蚀出现后，许多手术难度大增，特别是罪蚀三连战那场，最后一关最后一刀划下去的时候，仿佛时间都停止了一般……

玩家はる对《闪电十一人》的评价： 融合了足球与RPG要素的作品，作为一个足球爱好者自然是不会错过本作的了。战斗系统方面，刚上手的时候会感觉不大习惯，不过等到熟悉了之后就能充分感受其乐趣。目的地方向在地图上被用箭头标示出来，使得玩家不用再盲目寻找了。总体来说，这是一个非常有趣的游戏，希望能够推出续篇。

玩家zephyrfly对《突击队：钢铁灾难》的评价： 相比合金弹头当然比不上，但本作借鉴了很多不错的地方，包括图象引擎、武器设定、场景设定等。流程方面只有5关，感觉短了些，值得改进的地方也比较多，希望国人制作能更进一步。推荐喜欢合金弹头的玩家试试。

玩家johyundo对《N+》的评价： 玩过以前Flash版的都知道，这个游戏的画面和规则是很简单的，但却其乐无穷：可以挑战各种丰富的关卡，多人游戏还能互相合作。本作绝对属于小游戏中相当出彩的，手感和物理效果都不错。

8月22日

闪电十一人



NDS
■LEVEL 5
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



自从当年的《天使之翼》之后已经很久没有见到这种类型的足球游戏了，不论是剧情、角色还是必杀技等设定，都让人看到了《天使之翼》的影子。当然，这绝对不是一款模仿之作，借助NDS的机能，画面和音效都有了大幅提升，让人感觉就是在观赏一部经典热血少年漫画。种种威力强大的必杀技甚至是多人合体技使用起来非常之过瘾，号称存在一千名可收球员，里面甚至有三国和战国中的人物。 **By 北斗**



足球和角色扮演完美结合的作品，连不喜欢足球游戏的玩家也会被其深深吸引。本作战斗分为两种，平时遭遇战为四人比赛，另外一种则是正式的十一人比赛。想要战胜对手除了熟练的技术，更重要的就是等级。为了完成最终的挑战，玩家可以通过各种方式提升球员等级，并在等级提升的同时学会四条固有特技。玩家还可通过使用特技书或者教学使球员多学会两条特技。本作可招募的球员达到一千名。 **By 雪飞**



L5的创新题材作品，将足球游戏变成RPG登陆NDS。这款游戏让我想起了以前玩FC版天使之翼的美好时光。游戏无论从剧情还是画面在NDS上都十分出彩，玩完整个游戏后给人的感觉就好像是看了一部精彩的少年漫画一样。虽然说游戏是以足球为题材，不过在学校内的遇敌战中，任何校部都能够与园堂守带领的足球队踢上一局，这有点怪。比赛过程中还有精彩的对战动画可以观看。太COOL了！ **By 菜团**

8月21日

东京魔人学园剑风帖



NDS
■MMV
■战略游戏
■日版 ■卡带
■12岁以上 ■1人



系列10周年纪念作。游戏继承了系列一贯的风格，每一话都分为有大量文字对话和选项的冒险模式，以及类似战棋游戏的战斗模式。冒险模式中与人对话时的选项关系到伙伴间的感情变化，这对战斗有着直接的影响；战斗时则是采用了"行动力"系统，各角色无论是移动还是使用各种招数攻击都会消耗不同点数的行动力，种类丰富的招数是本作亮点。比较无语的就是每一话结束后都会播放一次主题曲…… **By 北斗**



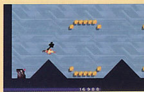
比较传统的战略角色扮演游戏，也是该系列诞生十周年的纪念之作。可惜，本作的质量相当一般。游戏中穿插大量剧情和对话选择，战斗所占比例过小，甚至会让初次接触本作的玩家认为本作只是一款文字游戏，战斗难度颇低。存盘的设计很不合理，玩家只能在冗长的对话剧情结束后才能保存。本作在每章主线战斗结束后，竟然都会出现主题音乐和制作名单，使玩家会误认为游戏结束。 **By 雪飞**



容量高达2Gbit的游戏，容量满载，游戏是根据1998年的PS版重制强化而来，结合了AVG与SLG的游戏作品，不过对于一些不喜欢文字AVG的游戏玩家来说根本就不起什么太大的兴趣。在AVG模式中玩家可以随时随地通过点击下屏来与NPC角色进行沟通，讨厌一个人还是喜欢一个人全凭自己喜好。游戏的战斗部分很出彩，有着具有魄力的画面表现。富有魅力的主人公是整个游戏的亮点所在。 **By 菜团**

8月26日

N+



NDS
■ATARI
■动作游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



仅以画面定义的话，这是一款"像素"级的游戏，但这并不妨碍其成为一款有意思的作品。游戏的玩法极为简单，就是操作一个黑色忍者在各种各样的迷宫中踩下开关、进入门内；可用的动作按键也就两个：跳跃和自爆（后者可以完全无视掉了……）由于游戏中引入了惯性系统，这就使得玩家无论是在跑动、跳跃还是降落时都要充分考虑惯性的附加效果，才能成功突破层层障碍，动手又动脑。 **By 北斗**



创意十足简约不简单的作品。玩家在游戏中扮演一名忍者，必须躲避重重障碍到达终点，而冒险的地图却非常另类，各种障碍都用简单的图形表示。虽然现在很多玩家都追求华丽的游戏画面，但本作却由于出色的游戏性一样得到无数好评。游戏画面虽然简单但游戏音乐却相当优秀，玩家在游戏时会得到多重享受。游戏操作极为简单，玩家可以迅速上手，但想成为高手却并不容易。 **By 雪飞**



N+总共有225关，这么多关卡再配合游戏本身的难度一听就让人头痛，此作品属于休闲类，君莫与其较真。初次上手的玩家们可能会认为游戏过难，甚至会出现需要尝试N次才能够通过的关卡，不过不要气馁，努力找到最快的通关方法吧。游戏根据PC上的flash版移植而来，在难度上进行了调整，NDS版与PSP版在关卡构成上有些不同，面对这个只能够跳跃与躲避的游戏，大家挽胳膊上吧！ **By 菜团**

8月28日

Fate/Tiger 大乱斗加强版



PSP
■CAPCOM
■格斗游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人



虽然也是名为"乱斗"的作品，不过本作与《任天堂全明星大乱斗》这类作品有着较大区别。虽然是由CAPCOM代理发行，不过显然不是出自C社之手，本作已经发售过一次，这次的是加强版（UPPER）。说到游戏本身，不论是打击感还是平衡性等方面（有吗？）都很一般，而且说穿了这是一款以"萌"为卖点的作品，在对战性上实在是没啥乐趣可言，不过忠实原著剧情的设定应该让原作FANS们满意。 **By 北斗**



乱斗类作品最近异常流行，几乎各个厂商都推出了乱斗类游戏。本作虽然是乱斗类游戏，但游戏的重点并非格斗，而是可爱的角色，格斗游戏中最为重要的平衡性在本作中荡然无存。整部作品只是通过格斗对战的游戏方式，讲述各个可爱主人公的故事。本作是一款比较极端的作品，对"萌"、原著感兴趣的玩家对本作会爱不释手，而追求格斗、游戏性的玩家则多半会对本作嗤之以鼻。 **By 雪飞**



CAPCOM代理的乱斗作品，经过强化后再度登场PSP，这款作品主要是以卖"萌"为主，喜欢格斗游戏的玩家们接触到这款作品时可能要感到失望了，因为游戏是以Q版为主，招式过少，游戏在剧情方面基本上是按照原著小说进行，喜欢这个作品的玩家们能够使用自己喜欢的角色来发展剧情，新作中强化了一些角色的技能并且加入了全新角色猫之阿尔克，备受好评的虎令咒也得到了一定地强化。 **By 菜团**

百家争鸣！外部の意见看板

玩家ペンギンとアザラシ对《西格玛和声》的评价：全新的推理类型游戏，通过对话和调查入手各种各样的刻音后，发动超推理，玩家需要花费一番脑筋才能得知真相，推理时思考的乐趣和成就感把握的很好。不足的地方在于战斗之前竟然还有读取时间，这可是卡带游戏啊。实在是让人感觉有些说不过去。另外比较烦人的就是，没有跳过对话的设定，游戏中对话进展太过缓慢，而且必须强迫看完，这点实在是让人受不了！急性子的人还是不要尝试了。

玩家黄金枪手对《闪电十一人》的评价：游戏画面线条流畅，色调光明亮丽。游戏中对各个人物的刻画带着少年画风，周边景物也是有着浓厚的漫画基调，再加上游戏的开头序章的动画，让这款足球游戏也变得无比的生动起来。并且，利用动画的手法将在本作中出现的必杀技球法也是展现的淋漓尽致，这就增强了游戏的临场感。人物对话的配音也是惟妙惟肖，能很好的表现出人物的状态。在游戏开始之前的序章动画中，玩家就可以深刻的感受到那种激情的，只属于绿茵场上的音乐，让玩家的代入感很强。此游戏不仅仅是体育游戏，还是RPG游戏，每胜利一场比赛，经验值也会得到相应的增加，这就加强了游戏的耐玩度。比赛过程中，玩家使用NDS触摸笔来进行传球和发球，并且还可以用触摸笔来制造必杀技球。游戏还支持通过无线进行对战等操作，这就让玩家能更好的享受这款游戏的乐趣了。

GAMESPOT对《N+》的评价：极易上瘾的操作和个性明显的风格是本作最大的亮点。为数众多的关卡值得挑战，操作简单，根据X360、PSP和NDS三个主机平台的不同加入了对应的地图和界面设计，各种各样的机关也颇具创意。NDS版让人不满意的地方应该是相对于其他平台偏高的价格了，PSP版读盘时间偏长而且偶尔还有跳帧的现象，DS版不支持触摸笔、PSP版也不支持类比摇杆。（8分）

解构恐惧

那是你心底最深处隐藏的震颤，无法克服的惊惧……

15卷

在这个专栏中，我们已经从各个方面聊到了恐怖游戏的代表作之一：『生化危机』系列。而从这一期开始，我们将要进入『寂静岭』的世界。与『生化危机』那种好莱坞式的感官刺激不同，『寂静岭』系列更偏重于心理层面的拷问。每一代『寂静岭』都像是一本构思精巧的心理悬疑小说，而其中所包含的各种关于人性、情感和宗教的元素更是发人深省。或许，通过今后几期的文章，能够引出各位『寂静岭』玩家进一步的思考而探究。

□文/行莱

在众多恐怖游戏之中，《寂静岭》系列的剧情无疑是最为隐讳深奥的。它涉及到宗教崇拜、心理、神秘学等各个方面，各代的故事主线构造成为了一个相对统一的世界观背景设定，并在此基础上编织出一个个充满了恐怖悬念的故事，即使以电影剧本的标准来评价也具有相当的水准。如果没有对剧情的深入理解，而只是将它当成普通的冒险游戏来玩的话，《寂静岭》系列无疑要失色不少。不过，由于外语理解方面的障碍，可能有很多玩家虽然打通了游戏，但对于剧情内涵仍然不甚了解。因此，我们将在接下来的几期之中对各代的剧情作一番回顾，并且试图整理出一条大致的脉络。

当然，事先必须说明的是，由于在《寂静岭》系列中很多情节都是通过隐讳的词句乃至旁敲侧击的比喻来表现，因此在某些细节上，不同的人可能会产生理解上的差异。尤其是那些在剧情主线中并没有直接提到、只能通过文档或者对白中的只言片语来推断的情节，更加无法达成统一的认识，甚至是游戏的制作者自己也不可能有"正确"的答案。也正因为如此，才会有"每个人心中都有自己的寂静岭"这样一种说法；对于《寂静岭》系列剧情的深入研究，也成为游戏领域中最具魅力的话题之一。因此，如果您对与剧情的理解与本文有不同乃至矛盾之处，那也是很正常的事情。

故事从一个名叫"寂静岭"的美国中西部小镇开始。这个小镇建立于美国南北战争之前，最早的居民是一群黑魔法的信徒。他们信奉名为萨缪尔（Samael）的邪神，有时候还会使用儿童作为祭品奉献给萨缪尔。

随着时间的流逝，寂静岭的人口和规模逐渐增长起来，外地的移民和旅游观光客不断地来到这个地方。为了掩饰崇拜邪神的历史，这个邪教团体的活动逐渐转入了秘密的方式。到20世纪末，一个名叫达莉娅（Dahlia）的女巫成为这个教派名义上的首领。达莉娅有个名叫阿蕾莎（Alessa）的女儿，她是通过邪教仪式所诞生的，身上潜藏着邪神萨缪尔的能力。具有讽刺意味的是，教会中的一些成员出于牟利的目的而将祭祀仪式上所使用的迷幻药White Claudia制造成毒品出售。操纵这种毒品交易的是当地医院的考夫曼（Kauffman）医生。忠于教义的达莉娅认为对"神圣药剂"的滥用是亵渎教会，因此她决意要借助阿蕾莎的强大精神力量，让自己理想中的"天堂"降临到寂静岭。但是此时的阿蕾莎年龄尚幼，能力还不足以用来进行这场仪式。为了加速计划的进行，达莉娅采取了极端的手段：她把阿蕾莎锁在房间里并且点起大火，阿蕾莎被严重烧伤。达莉娅认为通过肉体上的极端痛苦，能够彻底唤醒阿蕾莎体内的邪神，使半昏迷状态的状态的阿蕾莎释放出力量，并且为自己所用。其后达莉娅又与考夫曼达成了协议：让考夫曼提供医疗方面的帮助以便让阿蕾莎继续存活下去，并且许诺让考夫曼分享邪神之力。

达莉娅没有预料到的是，事情并没有完全按照她的计划发展。身体的创伤让阿蕾莎的魔力一分为二，其中一半继续留在阿蕾莎身上，而另外一半则变成一个婴儿，并且被放置到了寂静岭小镇的边缘。哈里·梅森（Harry Mason，也就是初代《寂静岭》的男主角）夫妇捡到并且收养了这个婴儿，取名雪莉（Cheryl）。此后不久哈里的妻子便病逝了。

达莉娅和考夫曼意识到阿蕾莎的魔力被分为了两部分，此时残存在阿蕾莎体内的魔力已经不足以完成达莉娅所要举行的仪式，因此她试图使用魔法将另外一半力量的"载体"召唤回寂静岭，但这种魔法在短时间内并没有生效。在这段时间内，达莉娅逐渐掌握了阿蕾莎的力量，并且运用这种力量杀死了一些妨碍她计划的寂静岭居民，包括警察局长等等。同时，卡夫曼则伪造了阿蕾莎的死亡证明，又雇用了一个叫做莉莎的护士来照顾被烧伤的阿蕾莎。莉莎在考夫曼的威逼利诱之下对于阿蕾莎的存在守口如瓶。

七年过去了，阿蕾莎逐渐长大，尽管肉体上的严重伤害使她仍然处于半昏迷的状态，但她的魔力也逐渐增强。她逐渐在身体周围创造出一个"精神世界"，这个精神世界折射着她七年以来的痛苦和噩梦。首先被影响到的护士莉莎，她对于自己所从事的工作一直抱有深深的罪恶感，而在阿蕾莎力量的影响下她经常会看到血腥的幻想。她向考夫曼提出辞职，但考夫曼为了保守医院中的秘密而拒绝了莉莎的要求。他让莉莎服用了迷幻剂，莉莎发现只有借助迷幻剂才能摆脱受阿蕾莎影响而产生的幻想，因此不得不沉湎其中，也就无法再摆脱考夫曼的控制。

这时候，雪莉已经七岁了。哈里决定带她返回寂静岭，去看一看当初捡到她的地方。实际上，这一举动是受到了达莉娅召唤魔法的影响，当然哈里自己并不知情。另一方面，阿蕾莎所创造的"精神世界"之间扩散，越来越多的居民收到影响而发疯、死亡。最终，阿蕾莎的精神世界物质化为一个新的"寂静岭"。在这个世界里终日弥漫着大雾，物体都被锈迹和烈火灼烧残留的瘢痕所覆盖，反射出阿蕾莎被火烧伤之后的痛苦；她的恶梦则幻化为各种各样恐怖的怪物在这个世界中游荡。在被这个世界吞没之前，镇子上的警察向邻近小镇的警局发出了求援信号，女警西比尔因此被派到这里进行调查。

哈里带着雪莉驾车来到寂静岭。在小镇的边界，他看到阿蕾莎的幻想忽然出现在马路的中央，措不及防之下发生了车祸。哈里在撞击之下昏迷过去，当他醒来的时候发现雪莉不知去向，于是进入镇中追寻。不久之后，雪莉与阿蕾莎的精神时间融合，邪神的魔力重新合二为一。哈里也遭到怪物的袭击而晕倒，后来被西比尔所救。接下来西比尔试图离开镇子去寻找救援，哈里继续寻找雪莉。每当哈里接近阿蕾莎的本体或者"萨缪尔标记"的时候，他便会进入阿蕾莎的精神力量所创造出来的世界，也就是"另一个"寂静岭。在这个异世界中，哈里会遇到阿蕾莎的痛苦与噩梦所具象化的怪物，只有打败这些怪物他才能暂时从异世界中脱身。因此，哈里周围的世界不断地在现实与虚幻中变换。另外，在异世界中哈里也会不断遇到雪莉的身影，或者说是雪莉与阿蕾莎融合之后残留下来的"记忆体"。

哈里在寂静岭的教堂中遇到了达莉娅。明白了哈里的身份之后，达莉娅意识到可以利用他来夺取阿蕾莎的力量：此时达莉娅自己已经无法接近阿蕾莎，因为一旦如此的话她就会陷入异世界之中，并且遭到阿蕾莎仇恨驱使下的怪物们的集中攻击。于是达莉娅告诉哈里，阿蕾莎是造成寂静岭的神秘世界的根源，并且教会了哈里封印阿蕾莎力量的方法，让哈里进入异世界找回雪莉。当然，达莉娅隐瞒了自己的实际目的。在异世界中哈里还遇到了护士莉莎。莉莎试图帮助哈里，但她无法离开医院。实际上，她已经受到了阿蕾莎的精神力量的严重影响，并且逐渐同化为寂静岭中的怪物。另外，西比尔也陷入异世界之中，并且被哈里所救。

在达莉娅的指引之下，哈里逐渐接近了最后的目标。他在异世界的中心找到阿蕾莎的本体，并且利用达莉娅教他的方法封住了阿蕾莎的力量。此时，达莉娅不失时机地出现了。她带走了阿蕾莎以完成自己的仪式，却将哈里与整个小镇抛在了异世界之中，包括考夫曼在内的其他人也被吸入了这里。这时候，由于阿蕾莎的力量已经失控，异世界的空间也发生了混乱，原本处于不同位置的房间互相之间连接起来。

达莉娅的计划只差一步便能完成，阿蕾莎变成了所谓的"神"，但并不是一个纯洁的神，而是毁灭的化身。然而心怀鬼胎的考夫曼背着达莉娅也留了一手：他偷偷准备了一瓶Aglophaitis，这是一种邪教中用来将附身的邪神驱除出宿主身体的"圣水"。此时，考夫曼意识到达莉娅根本没打算跟自己分享魔力，于是恼羞成怒地对阿蕾莎使用了圣水，把萨缪尔的力量彻底从阿蕾莎体内赶了出去。阿蕾莎的痛苦随之物质化为一个巨大的怪物。经过一番战斗，哈里打败了这个怪物，阿蕾莎的身体也因而遭受了致命的重创。

在战斗中，达莉娅被邪神杀死，得到了应有的下场。奄奄一息的阿蕾莎恢复了理智，她使用残存的力量创造了一个新的婴儿，作为自己生命的载体，交给了哈里。接下来阿蕾莎打开了通往真实世界的通道，哈利和西比尔带着婴儿从异世界中逃离，而考夫曼则被彻底变成了怪物的莉莎抓住，迎来了自己的末日。

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由于众所周知的原因，历代游戏主机在我国大陆发售过行货版本的非常之少，因为这个原因，家用机上的中文游戏一直是凤毛麟角。尽管在台版和港版的主机上有时也会发售中文游戏，不过一来是繁体中文，二来数量仍然也不多。掌机方面则基本上还是靠着国内众多汉化组的辛苦付出。本栏目将为大家介绍各平台最新的中文游戏以及游戏汉化状况，以及经典汉化游戏回顾。游戏，咱要玩就玩中文的！ □文/北斗

TOPIC PS3中文游戏三连发

新的三大次世代主机中，PS3上的中文游戏可以说是相当少的——最少的自然是Wii，不过Wii上的大部分作品都是极容易上手的动作游戏，是否“中文化”影响并不大。近期，SCE公布了三款将在今年年内发售的中文游戏，虽然从名头上来讲，都不是什么大作，不过在PS3上中文游戏少得可怜的现状下，这三款中文游戏的发售毕竟还是难能可贵的。

No.1《最后幸存者》

《最后幸存者（The Last Guy）》是款PSN下载专用动作游戏，游戏中玩家将扮演一名救难者，在运用高解析度卫星空照图所创造的真实世界中，将因为僵尸肆虐而四散奔逃的行车者聚集起来组成行列，并引领他们安全前往每座都市的“逃亡区域”搭乘救难船逃离现场。在每场惊险的探险中，玩家将不断遭遇动作迅捷的“僵尸奔驰虫”和会顽强保卫逃亡区域的“触手僵尸”等各种僵尸的威胁。玩家必须聚集幸存者来获得力量打破障碍，并于救难船抵达前拯救足够幸存者，才能通过考验并前往僵尸肆虐的其他都市。



游戏中预定收录浅草（日本）、洛杉矶（美国）、伦敦（英国）等大城市，中英文合版预定2008年8月全球同步推出。

No.2《潜水员的假日》

《潜水员的假日（Aquanaut's Holiday）》是以PS上的前作《アクアノートの休日》为基础，加入了许多全新要素的海洋冒险游戏，凭借着PS3卓越的画面表现能力，为玩家呈现出美丽真实的海底生态，并自由探索海洋世界的美景。

游戏中玩家将扮演新闻记者，驾驶潜水艇“海豚02号”寻找失去音讯的年轻海洋学家的踪迹，解开其故意隐藏的线索并进行主线任务，以解开海洋之谜。在进行主线任务之际，会依据所发现的特殊生物及发现物产生支线任务，进而完成约400种的海底图鉴。随着游戏的进行，将陆续开放与鱼儿接触、在海底拍照、海中摄影机追踪鉴赏，以及海豚02号的隐藏功能等系统。通过能具体展现游戏完成度的奖杯系统以及潜水艇功能的提升，让玩家能以更多样化的游玩方式体验环礁海域的魅力。本作的繁体中文版预定于2008年冬季推出。



No.3《非洲》

《非洲》是一款可带来感动与丰富心灵的旅游探险体验游戏，在游戏中玩家将化身为摄影记者前往非洲，凭借完成客户所要求拍摄的各种委托的机会，体验自由进行非洲探险的乐趣。玩家将在通过PS3强大硬件能力所呈现的虚拟非洲世界中，观察真实的自然景观与动物生态，创造并感受属于自己的非洲魅力。游戏甚至准备了SONY α系列各种等级的数位单眼相机。

游戏收录了有互动效果的式动物图鉴，随着游戏流程的不断推进，最终将能够完成一部足以媲美百科全书的动物图鉴，在游戏的同时也能了解到许多关于非洲动物的有趣知识。本作支持连线功能，玩家可以上传拍摄相片或参加摄影比赛。本作的繁体中文版预定为2008年冬季。

PICKUP 经典中文游戏回顾：《赌神》

提起家用机上的中文游戏或是汉化游戏，有一款游戏绝对不能错过，那就是FC上的《赌神》。我们都知道，近代家用机游戏史是从任天堂的八位红白机开始的，而且从FC到如今的360、PS3，几乎所有的游戏都是由国外厂商负责制作的，这就导致了我们平常所接触到的绝大部分游戏不是日文就是英文，就是极难见到最熟悉的中文。《赌神》作为当年FC上由先锋卡通汉化的第一款游戏，其汉化素质相当之高，而游戏厂商TECHNOS可是制作过《双截龙》和“热血”系列的著名厂商（虽然如今早就解散了），《赌神》本身的游戏素质也非常不错。

由于《赌神》是先锋卡通汉化并发售的第一款卡带，当时工作人员们不知道市场反应如何，因此第一批发售的卡带数量并不多，然而出乎他们意料之外，游戏推出后引起了相当大的轰动，订货量甚至远超出先锋卡通自己原本的期望。《赌神》的游戏进行方式比较简单，虽然是一款RPG要素的作品，但是游戏中包括战斗系统在内的许多要素都和“骰子”有关，例如战斗方法就是控制自己的掷骰人掷骰子，掷出的骰子点数越大，能给对方造成的伤害值也就越大——这也是为什么本作叫做“赌神”的原因了。随着冒险的进行，可供我们选择的掷骰人类型会逐渐增加，它们各有绝技，有时候需要根据战斗的具体情况来加以选择。本作的游戏方式可以说是相当有新意，如果要温习经典中文游戏，是绝对不能漏掉它的。

→赌神是考验人品的游戏。

PICKUP 经典中文游戏回顾《吞食天地2·诸葛孔明传》

尽管从时间上来讲，《赌神》是第一款“中文游戏”，但对于从FC时代走过来的老玩家们而言，最令我们印象深刻的中文游戏则绝对非《吞食天地2·诸葛孔明传》莫属了。

游戏中最多可以同时让5名武将上阵，每个武将所带领的兵士数量就相当于其HP。队伍要想使用计策、布置阵型等就得先任命军师才行，而军师的智力值高低直接影响到整个队伍的SP点数。为了帮助玩家减少练级的痛苦，游戏中的许多城市特意设立了训练馆，只需交纳一定的费用即可迅速提升等级。种类丰富的计策让喜欢以计取胜的玩家大呼过瘾，而有着三国中大量武力高强的武将做后备，排出一个准“猛男”队伍砍起来也照样痛快。经过一番漫长的厮杀之后最终帮助刘备一统天下的结局也圆了众多热爱三国的玩家们心里的梦……作为一款角色扮演游戏，本作的文字量还是非常大的，特别是像这样一款三国题材的游戏，要想再现原著精髓，让中国玩家喜欢，对于汉化工作者来说是一个相当大的挑战。最终的游戏素质我们都看到了，非常之优秀！在不少桥段中我们甚至能看到《三国演义》原著中的经典台词再现，这方面的表现，汉化版的《吞食天地2·诸葛孔明传》甚至超过了日文原版。一款汉化的“中文游戏”能够达到这样的高度，确实让人感到由衷的钦佩！



TOPIC Wii的"两个半"中文游戏

目前Wii上面一共有两款官方发售的中文游戏，那就是自今年6月底在我国台湾省推出台版Wii主机时同捆发售的《Wii运动（Wii Sports）》以及《Wii第一次接触（はじめてのWii）》。

中文版的《Wii运动》是与Wii台版专用机同捆贩售的。本作堪称是Wii上的代表性游戏，如今其全球销量已经突破了一千万份，虽然距离北美首发至今已经超过1年半，不过这次以中文化方式推出，仍然会吸引许多对外语有隔阂以及心理抵触情绪的玩家加入Wii的阵营中来。而另一款《Wii第一次接触》中文版则是与Wii的手柄同捆贩售，包含双截棍控制器的套装价格约在1850-1950台币之间，换算成人民币大约在460-490元左右。由于大多数购买Wii的消费者都会添购额外的Wii手柄，因此只比单买Wii手柄贵1000日元（约合人民币62元）的《Wii第一次接触》同捆包在日本的销售成绩相当亮眼且持续热卖，



←虽然游戏中的文字解说非常少，不过能看到中文仍然让人高兴。

内含的多款趣味小游戏也能满足大众玩家的需求。

至于剩下那"半个中文游戏"，则是由EPT负责汉化的Wii版《实况世界足球 胜利十一人2008》。其实PS2、PSP等主机上的WE2008的汉化版早已在游戏发售之后不久就发布了对应的汉化版，不过由于Wii是台新主机，因此在系统破解、汉化工具制作等方面需要花费较大的精力。从最近一次该小组公布的消息和图片来看，本作的汉化版已经基本完成，但是暂时还未公布具体发布日期，所以只能算是"半个"了。

TOPIC 360近期瞩目：《无间战神》

360上的中文游戏还是不少的，其中一部分是以在游戏中可选的多种语言中加入中文的方式出现，另外一部分则是以专门的中文版的形式发售。今年8月下旬刚发售的360大作《无间战神（Too Human）》就有全球同步发售的繁体中文版，并在我国台湾地区发售。

《无间战神》是由著名的"硅骑士（Silicon Knights）"开发，微软游戏工作室全球发行的动作角色扮演游戏，本作以北欧神话为基础，将其改编成一款科幻史诗级的大作。游戏中玩家将扮演舍弃人类身体，将自己改造为机械神的巴尔达，通过独特设计的动作战斗系统来施展行云流水般的华丽武打，玩家可选择5种不同的职业，发挥各自特性战斗，并可从战斗中取得经验值与各种武器道具，提升等级、学习技能与强化能力。本作还支持XBOXLIVE联机合作过关，并将单人故事模式与多人联机模式加以融合，使得玩家可以随时通过网络与好友共同闯关，发挥不同职业的特色来相辅相成。从这款中文版的实际游戏来看，汉化质量还是比较高的，不过在许多名词的翻译上也是继承了一贯的台湾风格，可能会让部分玩家感到少许不大适应，好在没有什么大的问题。



→本作的整体汉化质量还是让人满意的。

TOPIC NDS，火纹最新作汉化期待！

8月份发布的NDS汉化游戏包括《心跳回忆女生》、《鬼太郎 妖怪大激战》、《牧场物语 闪耀太阳与伙伴们》、《熊猫日记》、《马力奥与索尼克相约北京奥运会》、《圣洁传说 简繁体汉化版》、《飞空乱斗》、《狼与辛香料 我与赫萝的一年》以及《世界树迷宫》。

不过相信这段时间NDS玩家们最期望的就是大作《火炎纹章 新暗黑龙与光之剑》的汉化版了，不过本作的文本量相当之大，要想将其汉化还是需要花费很大功夫的。就在本期杂志截稿之前，由NDSBBS负责汉化的火纹已经正式发布了，下期将为大家进行详细评测。



←FC上由国人汉化的火纹第一作，当时这个系列的名称被翻译为"生火徽章"。

TOPIC PSP汉化："秋之回忆"系列三连发

近期我国PSP民间汉化方面，比较值得一提的是《秋之回忆》系列作品最新3代都被汉化了，它们分别是《秋之回忆3 想你》、《秋之回忆4 从今以后》以及《秋之回忆6》，其中6代还属于体验版，并未汉化完全。《秋之回忆》最早是1999年秋发售的，2001年底由新天地互动多媒体推出的简体中文版，在国内培养了一批KID的铁杆FANS，掀起了自《心跳回忆》之后的又一轮恋爱游戏热潮。由于该作水准甚高，国内外广大玩家对于续作的期待也空前高涨。该系列的作品在PSP上或复刻或原创，目前已经发售了6代作品，从这次"三连发"的势头来看，该系列在我国还是有着不少拥趸的。



这段时间，其余发布的PSP汉化游戏还有《新牧场物语 无暇人生》以及《超级机器人大战MX》的汉化测试版，这两个系列在我国的FANS还是较多的，相信已经有许多玩家尝过鲜了吧？

汉化游戏先行者——先锋卡通！

尽管提到汉化游戏或是中文游戏，都有着许许多多可选的题材可写，但是对于大部分老玩家而言，最先想到的恐怕仍然还是上面介绍的《赌神》与《吞食天地2·诸葛孔明传》，因为前者是"第一款"，而后者则是早期汉化游戏中毋庸置疑的经典，甚至是许多中国玩家文字游戏的启蒙作品。更有意思的就是，汉化这两款游戏的是同一家公司——先锋卡通。如今，先锋卡通早已不存在，甚至连它的继承者"前导软件"也早已成为了老玩家们心底的记忆，但是先锋卡通作为我国汉化游戏的先行者和开路者，仍然值得中国的玩家们尊敬和铭记。

先锋卡通成立之初，是以动画为主要方向来做业务拓展的，但是在这方面却并未能获得预期的成绩和效益，之后，择了电子游戏作为新的业务方向，当时还是1992年。先锋卡通公司曾经发誓要成为中国的"任天堂"，要开创中国的民族电子游戏产业。同年，中国盗版开始出现。1994年初，先锋卡通公司成立技术开发部、技术支持部和编辑部三大部门，投入300万研发PC游戏。不过当时谁也不知道怎么策划一个游戏，为寻找游戏剧本，先锋开发团队找玩家、找电影系的导演，最后到大学生中征集游戏创意，一年后公司征集到20多个品种。实际研发中他们不得不抛掉化一年时间征集的游戏创意，最后研发人员发现可以模仿国外游戏，即汉化游戏。于是，先锋卡通公司立即汉化海外排行榜的著名单机游戏，最终一共汉化了四款优秀的FC游戏，它们分别就是《赌神》、《吞食天地2·诸葛孔明传》、《重装机兵》以及《第二次超级机器人大战》。



这四款游戏的汉化质量非常之高，由于对素质有着很强的信心，先锋卡通公司第一次出击就生产了25000盘《赌神》的卡带，投入为225万元，并计划3个月后资金周转回笼。负责人林纲极度看好市场，"中国游戏有巨大市场，先锋赌也赌在《赌神》上了。"然而，由于当时的先锋卡通没有足够的营销力量，而且整个国内市场也没有合适的运作环境，所以尽管游戏获得了我国玩家的好评，但最终成绩仍然不够理想。更糟糕的是，1个月后市场上就出现了盗版的《赌神》卡带，3个月后，先锋卡通仅收回3000套《赌神》，员工们开始动摇，有的离开……先锋卡通陷入了危机。为此，先锋卡通甚至将《重装机兵》与《第二次超级机器人大战》都交给了别的公司去行销。1994年上半年，市场上开始出现堪称经典的"学习机"，没多久，将广告打到央视的小霸王学习机用区区20万元人民币买下先锋卡通公司所有技术平台。300万元投入的技术被贱卖到20万元。不过，也正式因为那一次的尝试，才促进了本刊的前身——《game集中营》的诞生，如今转眼已经十多年过去了，回想起来，让人不胜唏嘘。

之后，先锋卡通由于资金缺乏等问题，面临着解散的危险，最终蜕变成了上世纪九十年代我国PC游戏业非常著名的前导软件公司。《官渡》、《赤壁》、《齐天大圣》、《水浒传·聚义篇》等作品曾经创造了不小的轰动，也成为了那时中国游戏业的旗舰，可惜最后由于公司决策和管理的失误、后续资金的匮乏而被迫隐退。



《无间战神》是加拿大著名游戏公司Silicon Knights，历时9年开发制作的史诗级A·RPG，庞大的剧情以及改写北欧神话是本作的特色之一，故事叙述在未来的人类由于受到机器大军的袭击，而改造人就扮起了众神的角色，为了保卫人类而宣战，玩家所扮演的就是具备超能力的神碉“巴尔多”，必须穿梭在过去与未来两个世界中并解开这一切的谜团。　□文/七曜

基础按键操作			
START键	系统菜单	LB键	视角矫正（轻按）/按住后配合R键自由视角观察
BACK键	装备菜单		
L键（左摇杆）	移动	RB键	毁灭术
R键（右摇杆）	近战攻击/远程攻击瞄准（射击状态时）/按下时给远程武器填弹	Y键	蜘蛛技
		X键	战斗呐喊
十字键	显示/隐藏HUD和伤害条	A键	跳跃
LT键	左武器开关/副火力	B键	回避
RT键	右武器开关/主火力	L+R键	狂暴技/终结技

注目!! 基本系统解读

首先要说的是，本作的操作系统十分怪异，习惯了忍龙、无双或是恶魔猎人等ACT大作的玩家需要重新花时间来适应。本作用左摇杆移动，右摇杆和双扳机攻击，一切的近身攻击，也就是格斗攻击都需要配合右摇杆来完成。游戏中，操纵角色在战斗中能使用出的攻击招式完全是由角色所学到的技能来决定。角色有等级设定，最高等级上限是50级，但敌人的等级会随着主角的等级而变化。每升一次级都会在战场上直接回复一次体力，体力槽是界面左边绿色的弧形槽，靠着它的蓝色槽是经验槽，而相对的蓝色槽就是连击槽。游戏每关的过关目的基本都是杀掉相应目标，这个指示很明确，毋须多言。

注目!! 武器技能解读

本作的装备种类非常复杂，装备系统包括防具、武器和“平安符”，“平安符”是给角色增加属性。游戏中除了可以借由杀敌、开宝箱、武器店购买，或由自己设计图创造武器和防具以外，装备也提供了多种武器属性让玩家附加。每件装备最多可以附加4项属性，属性相当多样，RPG游戏中该有的冰、火、雷、迟缓、毒等等都有，而且武器具有稀有度，按灰→绿→青→紫→橙→赤的等级依此排列。随着装备的武器不同，狂暴攻击的表现效果也都不同，而且连击数越高，狂暴攻击范围也会变大。不过游戏的设计存在缺陷，过于强调角色的升级和获取装备，每打一关都能获得超多的掉落品，更新换代的过快使得装备的新鲜感顿时丧失。有时刚刚获得了一件性能非常不错的武器，但却因为等级不够而无法使用，而当玩家到达了可以使用的等级时，这把武器却已经过时，使得武器的价值大大降低，绝大多数武器都是收藏价值。本作的技能升级方式，是攀技能树，玩家可以按照自己的思路来随心所欲培养角色。技能点是通过杀敌升级获得。但如果选择了某一边的育成路线，那么就只能往某一边发展，只要发展了这一边，另一边就无法作连结，好在本作可以花钱去掉已经分配的技能点数。



CHECK!! 五大职业简介

游戏一开始就要求新建角色，然后就是选择职业，再才是玩家自行取名。游戏一共提供了5个职业供玩家选择，每个职业都有自己特色，分别是Champion（综合型），Berserker（力量型），Defender（防御型），Bioengineer（血量型）和Commando（狙击型）。每个类型都有四项能力指数，分别是体力、近战、远程和防御，玩家可以自由喜欢的职业，并且自行配置装备，一开始各个职业之间的区别不是明显，但到了游戏后期，装备和技能的大量出现，会使得游戏性大增，职业与装备、技能的搭配相性直接决定了玩家的战斗力。这点就需要大家自己去摸索和实践了，游戏后期可以与最一开始拿到的蜘蛛合作，它的能力以及能带给玩家的帮助，不容忽视哟！而且在玩家选好初始人物之后，来到城镇还可以到实验室再次决定要当改造人还是人类，各有专属的武器，改造人重视的是伤害输出，而人类重视的是多连段的轻快攻击，通常像双刀这类的武器是人类才能使用，而重型武器则是改造人的专属。



狂战士，他的专项特技是伤害输出和双持武器，职业奖励为增加近战伤害、增加攻击速度、增加滑行距离和速度，双持武器精通。此职业初期就可以使用二刀流，砍击速度快，威力高，技能树主要是用在加快攻及速度与伤害，他的攻击力是所有职业里最高的，完全是一个用攻击代替防御的亡命之徒。天行将，得意武器是长剑，他的四项能力数值完全平均，还能使用除了盾之外的所有武器，技能树也非常全，是中规中举的角色，可谓全能战士。专项特技是空中格斗和致命一击，职业奖励是空中格斗大师和自身或组队时的致命一击加成。比较大的缺点是缺乏特别擅长的技能，太中庸。守护者，顾名思义防御能力最强的职业，专项特技为厚实的坦克，使用锤子和盾牌，职业奖励为伤害减免加成、锤子和盾牌精通、免疫击倒、仇恨/嘲讽加成。他的初期武器是盾与锤，特色是减少敌人伤害与闪躲敌人攻击，而且可以反弹敌人的普通攻击和负面伤害，被大量敌人围攻也不至于立刻丧命，是组队必备的盾牌型职业。生化战士就是回复型职业，他的专项特技是再生、治疗，职业奖励为自身或组队时拥有再生、治疗能力。初期武器是锤与步枪，攻击速度普通，技能树都以恢复辅助系为主，除了弱化敌人以外，还可以为自己随时回复或者为队友回复，在游戏后期足显其价值。突击战士，远程攻击角色，初期武器是杖与突击步枪，不管是部署飞弹或架机枪炮，都是他拿手的技能，配合完全近战的狂战士是个非常威猛的攻击型组合。专项技能为爆破大师和蜘蛛大师，职业奖励为增加射击伤害和距离、增加手雷和弹药负载、增加开火和装弹速度等级、蜘蛛负载量加成。



CHECK 战斗实践经验

前文就有提到战斗分为近战和远程攻击，近战这里不是依靠按键，而是用右摇杆来作为你主要的攻击手段。使用剑或者锤子之类的单双手武器，朝你希望攻击的敌人方向推动右摇杆，主角就会靠近它进行攻击，推动的方式不同攻击的方式就不同，比如连推两下就是浮空攻击，朝一个方向按住不放就是冲刺攻击。而扳机键则是控制远程攻击的，扣下扳机，主角自动锁定敌人进行射击，即便这时进行移动，也会一直锁定攻击敌人。近身浮空攻击后，可以配合射击武器，进行锁定浮空追击，还有滑行连续攻击，在用滑行攻击打倒第一个敌人之后马上把右摇杆转向另一个敌人，就能形成连续滑行攻击。这样一来，玩家的连击槽数值就会上升，这是想释放“毁灭术”的主要蓄积连击槽的手段之一。毁灭术是在一个很大半径范围内攻击敌人的特殊技能，需要提升连击槽等级来获得足够的能量释放毁灭术，毁灭术是突围和保命的手段之一，所以平常要多多累积连击槽。其实除了依靠右摇杆来战斗之外，还有很多派生招式和战斗技巧。比如你站在敌人旁边，可以连推两下右摇杆将其浮空，这时候如果跳起来，然后在半空中追击敌人，就可以避免受到地面敌人的攻击。或者，将一片敌人都持续浮空，这样就可以化解被围攻时的险情，这样也可以控制住战斗的节奏，不至于手忙脚乱，战斗的压迫感大增。

XBOX 360 X360	本刊译名：无间战神		2008年08月21日	
	动作育成	Silicon Knights	39.99美元	美版
	DVD	1-2人	715K	12岁以上

在时间裂缝中探索事情的真相！

式札获得方法一览

式札名称	印	技能	神降	使用	获得方法
キュウソ	子	自动战斗	冒险する狙击手	不可视	第五乐章评价A以上
テツギュウ	丑	停止	真实に挑む铳手	回归	第二乐章评价A以上
ジュウオウ	寅	全周攻击	暗を切る骑士	停止	第一乐章评价A以上
ゲッセイ	卯	回复	时空の札使い	回归	初期拥有
リュウジン	辰	正面攻击	时空の札使い	看破	初期拥有
オロチ	巳	追攻击	伟大なりし术者	看破	初期装备“神”
ワカコマ	午	右攻击	冒险する狙击手	看破	初期拥有
ヨウシン	未	左攻击	暗を切る骑士	不可视	初期拥有
ショウジョウ	申	广范瞬杀	丽しの魔法娘々	停止	第六乐章评价A以上
シラトリ	酉	瞬杀法	历史を导く剑匠	交换	第三乐章评价A以上
イヌボエ	戌	后攻击	冒险する狙击手	不可视	初期装备“曲”
ヤマクジラ	亥	全周停止	神圣机关铳少女	停止	第四乐章评价A以上
ミツネコ	猫	曲防御	时空の札使い	交换	解开“神灵の落とし物”
カラクリ	机	自己回复	天然少女剑士	交换	里三乐章评价A以上
ニンギョ	鱼	全周神攻击	暗を切る骑士	断绝	第死乐章评价S

神降系统与获得方法

神降特长

时空の札使い：无，初期拥有的职业。
暗を切る骑士：第一乐章之后取得。
冒险する狙击手：SP达到20即可获得。
伟大なりし术者：SP达到100并且拥有式札“巳”的时候即可获得，属于“时空の札使い”的上级职业。
真实に挑む铳手：SP达到150并且拥有式札“丑”的时候即可获得，属于“冒险する狙击手”的上级职业。
历史を导く剑匠：SP达到200并且拥有式札“酉”的时候即可获得，属于“暗を切る骑士”的上级职业。
神圣机关铳少女：SP达到500并且拥有式札“亥”的时候即可获得，属于“真实に挑む铳手”的上级职业。
天然少女剑士：SP达到750并且拥有式札“机”的时候即可获得，属于“历史を导く剑匠”的上级职业。
丽しの魔法娘々：SP达到999并且拥有式札“申”的时候即可获得，属于“伟大なりし术者”的上级职业。

各神降获得方法

术系（时空の札使い、伟大なりし术者、丽しの魔法娘々）：擅长全体攻击，随着级别的提升回复力也会逐渐增加。
剑系（暗を切る骑士、历史を导く剑匠、天然少女剑士）：擅长正面和前方攻击。
铳系（冒险する狙击手、真实に挑む铳手、神圣机关铳少女）：擅长左右攻击和追攻击。

能量槽

本作采用了类似ATB的战斗系统。我方需要蓄能量槽，能量槽满了才能执行攻击指令，但与其他游戏不同的是，根据玩家所装备的“神降”，也就是卡片的组合与搭配，玩家的3种能力槽所附属的攻击指令也会产生变化。注意，玩家的3个能量槽是分开积攒的，彼此间互不影响，无论哪一个攒满之后都可以直接将这张卡片移动到上方空格里执行攻击指令，执行后能量槽就会消失，需等待下次蓄满以后才能再次使用。

方向攻击

战斗中不能自由选择攻击方向是本作战斗时要注意的一点，如果想对敌人发动有效攻击，必须依赖卡片上的“前方攻击”、“左攻击”、“后攻击”等指令来选择攻击的方向，如果该方向没有敌人，那么这次攻击就会落空。执行完任意方向的攻击指令以后，人物的脸也会面向上次执行攻击的最后方向，下次需要再次使用对应方向的攻击卡片，才能更换人物的方向。不过主角的面向并不影响防御，敌人不会因为在你后面就会造成额外的伤害，因此战斗中最好优先击破威胁大的敌人。

回复

组合卡片的时候一定要组合出具有回复指令的卡片，这样才能在战斗中随时给角色回复HP。好在每一次战斗之后



HP都会完全回复，不会因为上次的战斗结束时HP所剩无几而导致下一次战斗开场就被全灭。还有，回复指令是根据角色HP比例来决定回复量的，根据角色的“神降”不同，回复量也会有出入，随着等级提高，回复量也会逐渐的提升。

特技切换

每张卡片的能量槽都可以附加多个技能，如果想要在这些技能之间切换，只要点击一个能量槽上的卡片即可，不过正在使用中或者等待使用中的卡片无法进行切换。敌人也有特技可以封住对方的技能，需要用回复卡片才能解除，或者等待一定时间内自动解除。

式札系统

在菜单主画面中选择式札以后即可使用，不同的式札可以发挥各种各样的效果。

名称	效果
回归	直接传送到“大时计の间”
看破	可以随机发现一个“魂之影”
不可视	在移动中不会遇到逢魔
停止	阻止“业逢魔”和神灵的移动
交换	让自己和“业逢魔”或神灵交换位置
断绝	使用时所在的章节完全回避和逢魔的战斗



超推理是本作的核心系统，玩家收集各种各样的“刻音”，这些相当于侦破游戏中的证物。当玩家收集到足够的刻音后，就可以发动超推理，利用刻音的组合完成最终推理，揭开事情真相。进入超推理后，下屏的上方是一个5×5的格子，其中大的圆形标记代表思考点，小圆形标记代表尚未开启的思考点。超推理的一般流程是根据思考点，找出与其相关的刻音放置在旁边，成功后会获得新的刻音，并打通附近的未开启思考点。因此在收集齐足够的刻音之后一步一步的进行推导，最后就能成功完成推理。 □文/北斗

NINTENDO DS NDS	本刊译名：西格玛和声		2008.8.21	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5490日元	日版
	卡带	1人	1Gb	全年龄

CHECK!! 游戏的任务流程

本作的游戏界面可以分为："地图画面"和"战斗画面"两个部分。"地图画面"就是如图所示的用数字标注的19个区域，其中白色的1到12区是敌占区，如果将直升机移动到该点降落的话就可进入"战斗画面"；红色的13到19区属于中立区，在那里可以取得装备或得到有用的情报；而图中紫色的卡车标志代表的是敌人部队，一旦碰上就会强制发生遭遇战。本作的基本流程为：1区→13区→4区→5区→16区→2区→3区→6区→14区→8区→9区→17区→14区→7区→18区→15区→19区→10区→11区→12区。游戏目的主要是进入敌占区，破坏控制装置后过关，以及进入中立区，获得装备及相应情报。





BIONIC COMMANDO REARMED

《希魔复活》的制作人藤原得郎可能大家都不太熟悉，不过《魔界村》、《战场之狼》、《洛克人》等CAPCOM早期名作都是他领衔或者参与开发的，包括《生化危机》最初也是他的构思，其后由三上真司接手完成并获得了空前成功，包括后来的《生化危机2》中也有藤原的许多创意在里面。不过这位游戏大师早在1996年就离开了CAPCOM，今天，就让我们来重温这位游戏前辈昔日的经典大作吧。 □文/小沛

XBOX 360 X360	本刊译名：希魔复活 重制版			2008年8月13日
	动作射击	CAPCOM	800点微软点数	美版
	网络下载	1-4人	120KB	十岁以上

早期动作射击游戏的典范重生!!

简洁的操作还原FC版流畅的过程

游戏中的"战斗画面"又分为"横向画面"和"纵向画面"两种，而"横向画面"是"战斗画面"的主要部分。因为本作的战斗画面分为横向和纵向，所以在操作上也略有差异。首先在横向战斗画面中，方向键是控制4方向行动，A键是发射钢索，配合方向键可向各方向发射。勾住目标后，按A键可攀援而上；斜向勾住按方向键则可来回摆动，但是垂直向上勾住则不能摆动。另外，勾住目标后按反方向可收回钢索，而且钢索也可以用来抓取物品。B键的功能就是射击，START键是转入状态画面，再按一次可切换回来。X键是使用特殊装备。纵向画面只在遭遇战中出现，操作方式和横向的时候差不多，只不过某些细节地方的效果有些差异。在纵向画面中，方向键可控制角色的8方向移动。A键依旧是发射钢索，其功能则变为绕身体回旋一周，并且能将周遭的敌人和子弹弹开。B键的功能还是射击。其实本作的键位非常简单，基本和FC版的功能键差不多，只不过个别功能被单独分了出来。



↑在纵向画面中，因为钢索的作用变更，所以战术方面也有变化。



丰富的武器令简单的内容更精彩

在敌占区降落进入战斗画面之前，会先出现装备选择画面，在这里可以选择需使用的武器、防具、特殊装备以及通信器材等等，而在遭遇战时只会出现武器选择画面。

本作可选择的武器如下。步枪：最初持有的武器，各方面能力较差。火箭炮：最强的武器，可以穿透敌人，并可以破坏6区的护栏，是通过该区的必备武器。散弹枪：可向四方向扇面散射子弹，不过射程较短。机关枪：主角的专用武器，一次可连射3发子弹，射程较短。三向枪：可同时向前、上、下三向射出子弹，虽然射程短，但可破坏7区、15区的护栏，也为必备武器。

防具和特殊装备包括有：护身符：可挡住1发子弹。钢盔：可挡住3发子弹。防弹背心：使伤害减半。照明弹：在黑暗处起到照亮环境的作用，4区专用，不过效果为自动启动。恢复药水：体力全恢复。通行证：进入14区必备。钉子鞋：用钢索悬挂在空中时，可用身体摆动踢死敌人。连射装置：可将最初持有的步枪变为自动连射，而且连射数增加一发。

本作还有通信器材的设定，而且每一种通信器材只有在对应的区域使用才能正常通信和窃听。具体如下：α通信器材：最初持有，可在1、4、5区使用。β通信器材：可在2、3、6区使用。γ通信器材：可在7、8、9区使用。δ通信器材：可在10、11、12区使用。其他物品则有：1up：增加1条命。子弹：获得子弹数加1，获得一定数量后还可以升级自己的血量。Pow：出现一个具备攻击力的圆球，会绕身体旋转一段时间。恢复药水：体力全恢复。



→别看这个游戏似乎算是小品级作品，但系统和武器方面却丝毫不马虎，果然经典不是盖的。



↑钩索是本作的最大亮点，而且影响至今。

CHECK 重现FC版精华内容，用简单的华丽再生经典

《希魔复活》这款游戏最初是在街机上推出的，之后因为大受欢迎而又移植到了当年的各个家用机平台，就连掌机上都有改编的移植作，而这其中最为人所熟知的应该是FC版。因为FC版不但将原作内容完美移植，而且还将街机版的钢索系统进一步完善，修正了其中的缺陷和不足，使得本作的操作性与游戏性得到了极大的提高。

FC版主要修正的地方是将钢索默认的射出方向改为斜上方45度，不必像街机版要先按住方向斜上，并且增加了空中连射钢索以及空中射击的能力，使得玩家的操作更加流畅。FC版还加入了较长的剧情以及地图画面，各个关卡设计都特色鲜明，并且加入类似RPG的装备、体力升级等系统，丰富了整个游戏的内容。另外，该作的故事也和街机版有了很大的不同，主人公换成了Ladd Spencer，为拯救前作的主人公Super Joe而前往帝国。

88年7月20日，FC版先发售了日版《希魔复活》，其后于88年12月和90年10月分别发售了美版及欧版，由于担心纳粹的标志会引起西方的反感，游戏进行了大幅删改，美版欧版的游戏名都是《Bionic Commando》，所有的纳粹标志都被去掉，最终头目希特勒也被改成了Master-D。

如今的《希魔复活 重制版》分别登陆了PS3、Xbox360和PC平台，其移植的蓝本就是当年的FC版。除了画面重新制作外，其他地方则保留了FC版的特色，各个方面几乎都一模一样。或许有的玩家会认为CAPCOM在偷懒，其实不然，既然要"复刻"经典作品，那么就应该保留原作的特色，否则的话，干嘛不另外开发一款新作呢。

培养属于自己的原创怪物 体验成长带来的无穷乐趣

POINT 01 创造 运用触控笔 勾勒心中的它

首先进入游戏当然要创造一只自己的怪物啦。和传统游戏中设定数据来创造角色不同，本作创造怪物的方法十分有新意，充分运用到DS双屏和触摸笔的特性。在不断旋转的再生房间，玩家需要在下屏的魔法阵中用笔勾勒出心目中的理想图案，既可以是涂鸦式的画图，也可以用日文假名、汉字以及英文字母来书写文字，无论你心中想什么都可以在此随意发挥。确定后系统会根据你所画的图案或文字自动判断其中的函数，来决定创造出的怪物种类以及各项数值，其中包括种族、力量、智慧、命中、回避、防御、生命力，这都与怪物以后的成长息息相关，要慎重考虑。协会中也可以创造新怪物。

POINT 02 训练 锻炼好身体 才会创造佳绩

有了自己的宝贝怪物就会送进农场进行精心饲养，当然，光吃饱喝足是不够的，进行各种有针对式的强化训练，全面提升怪物的属性值才能适应越来越艰苦的日子，这也是在农场生活中最重要的课题。进入训练后可以直观地看到每项训练所对应的数值提升，可以根据怪物具体情况针对式的训练，比如要提升力量就玩打木桩，要提升生命力就练长跑，要增长防御力就练习被石头砸（……）。不过每次训练不一定都会成功，如果失败的话什么数值都不会加的。而不管成功与否都会增加怪物的疲劳度，过高的话可是会生病的，要注意。训练因为是免费的所以比较便利。



POINT 03 休息 放松好身心 精力更加充沛



游戏按一个月四周来推进剧情，每次行动包括休息一次都会花去一周时间，因此时间都是非常宝贵的，但如果出现怪物疲劳度增高甚至生病的现像就不得不休息了。疲劳程度在每周早上开始助手克蕾亚都会告诉玩家，提示是否要进行休息，但休息恢复的疲劳度相当有限，要快速有效地使怪物状态达到最佳还是需要玩家喂给它喜欢吃的食物。每个月开始时都需要给怪物进行喂食，每个种族的每种怪物都有着不同的嗜好，如果能给它最喜欢吃的食物的话身体状况一下就会达到最高，基本上本月就不用担心体调的问题了，而如果吃了什么不该吃的东西的话就……

POINT 04 修行 行走于山野之间 体验运动成长乐趣

城市中的"案内所"是让怪物进行野外活动的地方，其中包括修行和探险两种，均需要花费一定金钱才能参加。修行可以说是一种超级训练，在野外成功完成修行项目能大幅提升各项数值，根据去的场地不同所提升的项目也不同，而且有着不同的技能可学。修行采用的是类似大富翁的棋盘式玩法，用触控笔触控右下角的色子决定怪物行走的步数，到达地点后就会根据脚下的格子属性来行动，修行中同样会有成功和失败的因素，都会影响数值的增减。

Monster Farm DS 2

モンスターファームDS2

甦る！マスターブリーダー伝説

□文/翅膀

NINTENDO DS NDS	本刊译名：怪物农场DS2		2008年8月7日	
	育成	TECMO	5040日元	日版
	卡带	1人	512K	全年龄

POINT 05 探险 用声音指引 完成刺激冒险



比修行更为有趣的野外冒险，采用第一人称和鸟瞰图结合的新奇方式。这里上屏显示的是以怪物为视点的主观视角，需要在限定时间内从迷宫中脱出，当然不要妄想傻头傻脑的怪物能自己找到回家的路，玩家还要在下屏的地图中用笔触碰发出声响来吸引上屏中的怪物向指定地点前进，反复指点其到达迷宫的出口。上屏左上角的时间槽会随着时间而减少，减完后怪物就会逐渐体力不支晕倒，而强制踢回农场，这样就达不到探险的目的了，所以在环境比较复杂的迷宫中，一定要合理高效地制定路线，让怪物轻松顺利地探险。探险和修行一样，每张地图都分为E-S几个等级，难度依次递增，只有达到相应的玩家等级才能挑战更高级别的任务，取得更好的道具和技能。

POINT 06 斗技 日夜的成果 战场上见分晓

养兵千日用兵一时，经历了那么多日日夜夜的地狱式拉练，为的就是在这比赛场上战胜对手取得胜利。在农场的"大会"中可以预定每月举行的怪物斗技大赛。比赛分为小组积分制，参赛者单循环一一决出胜负，胜率最高者获得冠军，最后出现积分相同的情况则进行单场淘汰制的加赛。在时限一分钟的比赛中靠的就是由玩家培养出的怪物的综合能力了。战斗中画面中央的GUST值积累得越高对本方越有利，命中率则可以用来判断当前是否在有效射程内。对战尽量选择手动，CPU控制怪物的水平难以让人放心。取得优胜后会得到数额不菲的赏金。





●欢迎光临！弥可坐镇的对谈栏目新鲜出炉啦！

ONE ON ONE

某天午休，弥可闲来无事，趁大家都外出吃饭之际四处巡视，忽然发现有二人在进行《怪物猎人》的联机活动，这二人就是《掌机迷》的八房同学和翔武同学。

弥可惊喜之余，立即要求加入，在经历了数次猫车后，弥可决定本期ONE ON ONE邀请翔武同学出镜，畅谈猎人感受。

于是，第一期ONE ON ONE新鲜出炉！ □文/弥可

！时间不是问题

在这个几乎每天都有N款作品发售的次世代，是不是有很多人都只关注最新的游戏呢？可是，虽然距离《怪物猎人2G》的发售已经有将近半年的时间了，弥可却仍然在热情地进行着游戏，并且仍然还没有打到G级任务OTZ……好吧，我承认我的进度很慢，但是这并不影响我对《怪物猎人》的爱。如果有能玩儿一辈子的游戏的话，那一定就是怪物猎人了！

你喜欢怪物猎人吗？它可是我心中的爱哦！

远方会有更大的挑战吗？



我们对《怪物猎人》有爱

弥可 欢迎来ONE ON ONE做客！翔武同学，刚才看到你和八房同学联机打《怪物猎人》，感觉真是知音啊！你们的操作也是没得说，要不是几次出手相救，恐怕我回营地的机会会更多呢！（笑）怪物猎人是我最爱的游戏之一了，今天我们就来聊聊好嘛？

翔武 怪物猎人中女猎人占得比重不算多，能有对谈的机会实在是非常荣幸。

弥可 谢谢！弥可喜欢《怪物猎人》最主要的原因，除了可爱的猫猫，就要属“丰富的要素和自由度”了！好像每个猎人都有自己不同的关注点哦，弥可喜欢收集调和列表，感觉好像《牧场物语》的料理，而且每一对组合都很有“道理”！刚才交换名片的时候发现你的勋章几乎全满呀，你的爱好是收集勋章嘛？

翔武 其实勋章并不是我自己刻意收集的，打着打着就已经全满了，个人其实不太喜欢收集勋章和称号一类的。我玩这个游戏基本上还是为了追寻那种打怪的紧迫感。这个游戏BOSS级怪物的设定非常不错，非常注重打法，就是那种紧迫感能让我沉浸进去，这个是我喜欢这个游戏的原因。

弥可 原来如此。那么说起BOSS级怪物的狩猎，就不能不提武器的选择呢……弥可看到很多猎人都是全武器制霸，打不同的怪物就会选择不同的武器。不过弥可是太刀执念狂，任何任务都是提着太刀去的！喜欢那种出刀的爽快感和躲闪腾挪的技巧，还很喜欢用带各种属性的太刀去对付不同的怪物。可以说收集太刀乃是弥可的最大的爱好之一！翔武同学你呢？

翔武 似乎找到知音了……我也是喜欢那种拿刀砍的感觉，而且打什么都喜欢用太刀。我经常是攻击起来就非常忘我，有时就算不回复也要去上去进攻。有些攻击可以用走位来回避的，我非要用回避性能去闪避，为了就是找那种刺激的感觉，所以也经常成为队伍中的问题人物之一。（笑）太刀收集的话，我基本快收集全了，就是看到什么太刀都想造。就连他们公认最难看的沙狮子太刀，我自己用的也非常起劲。

弥可 啊，沙狮子太刀弥可现在还做不了，以你的进度和完成度，绝对是弥可的前辈，以后联机的时候还请多关照！（笑）

很费解，世界上怎会有猫这样可爱的生物？





弥可对猫的热爱 任何人都无法阻挡

弥可 最近弥可下载了垂涎已久的事件任务和特典。事件任务弥可坚持“不下最好，只下最贵”的信念下载了六个“最贵的”，结果基本上都等级不够不能进行（OTZ）……翔武同学最喜欢哪个下载任务呢？

翔武 下载任务最喜欢的还是JUMP炎帝凯旋，比较刺激，被碰一下就是将近一半的伤害，很有紧迫感。不过G级的JUMP炎帝凯旋场地变成了火山，跑来跑去实在太麻烦了。

弥可 真的好羡慕！照我现在的进度什么时候才能打到高级的下载任务啊，拜托带我一起去吧！啊，还有特典中的随行猫武士装实在是太帅气了，头顶前的猫爪印好可爱！之前弥可就非常喜欢厨房里的猫咪们，想不到2G居然有随行猫了，大爱！！！

翔武 看来你真的很喜欢猫啊！我原来曾经把自己的猫



猫猫厨师的帽子超可爱！戴在手上感觉整个人都“萌”啦！这可是弥可的私人收藏哦！



还记得那些在波凯村努力奋斗的日子吗？



接着五个福娃的颜色来[illegible]，最后五个猫厨形成了“北京欢迎你”。（笑）随行猫你喜欢用什么类型的？我最喜欢的是游击手性格的，让随行猫去挑G级各种小怪……

弥可 我最喜欢爆弹小猫了！看着它拿着超大桶爆弹去英勇赴死，啊不不，是英勇杀敌，感觉很感动……说起来，集会所里那只等待主人归来的忠心小猫也很让弥可感动呢！可能因为是女孩子，总会注意到这样的细节吧！

弥可 说到细节，不知道翔武同学注意过村口那只小猫没有？它曾经说过“有种黑色的大家伙”、“小猫之间的传闻你要自己好好推测喵”这样的话，当时真是不得其解。等到2G出来以后才发现，它说的应该就是迅龙吧？！还有很早以前的下载小猪服装，就有个大大的“G”……莫非制作组早就想好要开发2G了？！

翔武 观察的真是仔细啊！好多细节我都没有注意到。我比较喜欢看的就是厨房里那几只猫的对话，特别是随行猫，经常对着我吐槽，说我从来不用远程系武器，享受不到这种乐趣之类的话。

弥可 哈，是这样的！我的猫则是经常说我的勋章数量少的可怜OTZ……游戏的制作组真的是天才，连这个都会与玩家的实际来对应，佩服！

曾今，我们都是菜鸟

弥可 咱们来聊聊第一个卡住自己的BOSS吧！

翔武 论坛上大多数新人求助都会说卡电龙或者卡大怪鸟，有些比较技术好的玩家一般都会在水龙和黑狼手下吃亏，问题是我很奇怪啊……我第一个卡的怪是（不许笑），是大野猪王……

弥可 （笑）对不起，我还是笑了……

翔武 因为我没玩过PS2版的《怪物猎人2》，对牙兽种没有什么概念，在对大野猪王有着一种杂兵王的印象下去打它。当时用的是片手剑，对着野猪头一个跳斩过去，又跟着砍了几刀，却不见它出硬直，随后我就被撞飞了。刚起身我向旁边一滚，结果它的“撞”在跑出去之前会进行角度调整，我又被撞飞了。就这样在刚开始没找到打法时，在野猪王这里猫车了。打了两次才找到用片手打它身体侧面的方法，顺利过去了。其实MHP2G里用白速龙双刀也非常好打。

弥可 啊，莫非白速龙双刀是卡怪克星？！弥可卡的第一个怪是桃毛兽王。卡住的原因我想应该是操作的不熟练和武器的低端吧！（因为弥可不喜欢反复刷怪）虽然很多人都说那把“刀和叉”的双刀是新手初期比较实用的武器，可是对付桃毛兽王还是不够呢……加上当时[illegible]的技术不够好，根本就打[illegible]时候都是药喝完了——[illegible]任务失败，好不容易有一次撑住了没有死，可是躲的太爽了输出不够——时间用尽——任务又失败！后来硬着头皮去刷了白速龙双刀，终于解决那个粉色的臭家伙！那几乎也是弥可不使用太刀的最后岁月了，之后的任务基本上都是太刀解决的。

翔武 我在MHP里是喜欢用片手，到了MHP2中就先用了片手。太刀是打电龙的时候开始用的，突然感觉这种武器比片手更适合我，于是就继续用下去，一直到现在。其实游戏中好多地方给了你可以方便通过这个任务的武器，大概是故意设计的吧。

弥可 嗯，我想应该就是这样的，游戏中真的是处处能体现出开发人员的细心和诚意呢！

翔武 自己的成长的经历和[illegible]样，做鬼斩破、爬上位、[illegible]龙。老实说我还没见过第一次不卡轰龙的猎人，当时为了打轰龙试验了很多种打法，包括著子推荐我的龙怒了不打的方法，可是我的性格和著子不同，著子比较沉稳，我只想攻击，所以最后他推荐的打法我也用不上了，但还是非常艰辛的通过了！不过打轰龙用爆弹似乎比较好打，它的血不多。

弥可 啊，轰龙啊，MH2的开场主角，没有理由不卡住嘛！（笑）当时弥可也卡的七荤八素的，最后是用你所说的“爆弹流”+太刀来解决的！



CHECK UP! 让弥可来介绍一下这个彪悍的大家伙！

它叫轰龙，是CAPCOM公司推出的PSP游戏《怪物猎人携带版2》中作为亮点推出的强力怪物，名字为迪加雷克斯。

它的原形来自霸王龙和鸟龙，是身上残留着原始风貌的飞龙种。性格十分凶暴，主要攻击方式是以发达的四肢突进，或用爪和翅发出强力一击，是十分恐怖的！为了寻找猎物在十分广阔的范围内移动，经常被目击到它攻击波波兽的样子。



对弥可来说翔武是绝对的高手 看他得意的样子就知道是不好惹的哦！

别着急，我们还有想对读者们说的话



翔武 如果哪天我们在盟区上见面，请带好生命粉尘。著子曾经说过，跟你这种人玩时刻都要注意这不爱回复的毛病。不过我更加期待下一作的到来了，再等两年吧！

弥可 轮到弥可了！弥可想说，怪物猎人真的是非常非常棒的游戏，无论过了多久，都不要嫌弃它不够新哦，好游戏是值得研究一辈子的！我是一辈子都喜欢怪物猎人的弥可，希望读者们也能一辈子都喜欢它！

CHECK UP! 让翔武告诉你什么是怪物猎人！（呃，达人可以无视的资料）

《怪物猎人携带版2G（MHP2G）》是继《MH》、《MHG》、《MHP》、《MH2》、《MHP2》、《MHF》之后的系列作第七作。全系列有着悠久辉煌的历史，拥有数量众多的忠实粉丝，被无数玩家推崇为心中的神作。前作《MHP2》更是在PSP发售之初，创造了累计发售量100万套的奇迹。

本系列有着区别于传统游戏的独特世界观。玩家作为“猎人”，以接受村民的委托，挑战怪物的讨伐、狩猎、采集素材、搬运道具、探宝等各种任务为主要游戏方式。

游戏中并没有所谓“等级”的概念。除了在任务中积累经验，不断磨练自己的狩猎技术，还能使用任务中获得的“战果”，委托武具屋制造武器及防具强化自身。

本游戏的武器有11个种类之多，截然不同的类型能够满足多种个性的玩家。游戏不仅可以单人挑战，还可以与身边以及网上的朋友联机。发挥各自的本领，以完美的配合来通过各种困难关卡吧！



18+ 玩家背后の守护天使！

——各国「游戏分级制度」漫谈

当你在店头随手拿起一款游戏，或许首先映入眼帘的就是丰富多彩的封面，但是几乎每一款游戏包装的正反面都会有对应的分级标志以及相关内容说明——不论你身处何地：中国、美国、日本、欧洲、澳大利亚还是拉美。

其实游戏分级，并不仅仅是一种制度和机构设置，而是一个国家和社会对一个市场的态度。态度决定一切。 □文/北斗

尽管我们已经对这些分级标志司空见惯，却未必有认真了解其背后的游戏分级制度以及这套制度存在的意义。

纵观世界，美国的ESRB、日本的CERO应该是大家最熟悉的两大游戏分级审核机构了，其实除此之外，许多国家或地区都有着自己专门的审核机构，例如欧洲的PEGI、大洋洲的OLFC、韩国的GRB等等，甚至连拉丁美洲的巴西都有着自己专门的游戏分级评价制度。

这些机构和制度，大多有着法律约束力或是有着类似的实际社会约束力，尽管由于其成立历史太短，因此在制度本身的制定或是实际执行时存在着一些不足，但是毫无疑问，游戏分级制度的存在对游戏业的健康发展有着相当明显的积极意义。

也许有人会想，我们都是成年人了，自然会对游戏的选择有自己的判断，何必看人指手画脚？但是请不要忘记，我们之中，仍然有相当多数的未成年玩家，如果没有一个好的游戏分级制度加以指导，相信产生的负面影响总不会有多让人喜闻乐见。正如大禹治水，在疏而不在堵，游戏分级制度的存在，正是帮助游戏业良性发展的一大助力。

不管怎样，外国的游戏分级制度也在间接影响着我们，既然“自己的”还没有，那就不妨先看看人家是怎么做的。

国家/年龄	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+	成人	备注
美、加、墨 ESRB			EC			E				E10+		T					M	AC	
澳大利亚 OFLC	G							PG				M			MA15+				在澳大利亚被评为RC级的游戏禁止在国内销售、租借或是展出
新西兰 OFLC	G							PG					R13		R15	R16		R18	
英国 BBFC	UC			U				PG				12			15			18	在英国，2002年前由ELSPA负责分级，之后改为BBFC。
英国 ELSPA			3+				7+					12+			15+	16+		18+	
欧盟 PEGI			3+				7+					12+				16+		18+	在葡萄牙，部分年龄分级与PEGI有所不同
芬兰 VET			3+				7+					12+				16+		18+	
德国 USK	ALLE					6						12				16		18	
巴西 MJ/DEJUS	L											12		14		16		18	
日本 CERO	A											13			C		D	Z	
日本 EOCS/CSA	General														R			18+	主要用于鉴定成人游戏和美少女类游戏
韩国 GRB	A											12			15			18	韩国以前由KMRB负责游戏分级，后改为GRB
TIGRS			Family Friendly							Teen Content							Adult Content		本制度专门用于针对个人（非厂商）制作的游戏分级，2007年3月由Daniel Kinney建立

美国游戏分级制度

“ESRB”是美国娱乐软件分级委员会（Entertainment Software Rating Board）的缩写，这是我们非常熟悉的一个机构了，基本上所有的美版游戏（包括美国、加拿大和墨西哥）都必须经过ESRB的分级评定之后才能上市发售。尽管原则上只是一个指导性质的规定，但实际上，一款没有得到ESRB评价标记的游戏是无法在绝大部分的零售商处上架的，也就是说几乎所有的游戏都必须经过ESRB的评定才行。ESRB评定的对象包括游戏机游戏（包括家用主机与掌机）和个人电脑游戏。ESRB由美国娱乐软件协会ESA在1994年创立。

ESRB分级含有两个部分：一个部分是位于游戏包装正面的ESRB的分级评价等级标志，用来标记游戏适合的年龄段共有7个等级，3+（3岁及以上，下同）、6+、10+、13+、17+、18+、待定级；另一部分是位于游戏包装背面的内容描述，用特定的词组描述了游戏画面所涉及的内容，如暴力、血腥、饮酒、赌博以及游戏中人物对话是否粗俗等。



“热咖啡”事件曾经一度闹得沸沸扬扬，《横行霸道》系列中估计以这个话题最为吸引人们的眼球了。

ESRB各年龄段游戏分级标记



eC/幼儿：其中包含的内容适合3岁及以上的儿童，主要面向学龄前儿童，不包含父母认为不合适的内容。



E/所有人（全年龄）：适合6岁及以上的人群，此类游戏中可以包含最低限度的卡通、幻想或者有轻微暴力，或者有轻度的不良语言，此级别的游戏数量最多，约有一半左右的游戏属于此类。以前还有个“K-A/儿童到成人”级别，1998年被去掉，以E级别替换。



E10+/10岁以上：适合10岁及以上的人群，与E级别相比，此类游戏可以包含相对更多一些的卡通、魔幻或者轻微暴力、轻微粗话，以及最小程度地包含血腥，或最低限度的暗示性主题。本级别是在2005年4月2日增加的。



T/青少年：适合13岁及以上的人群。可以包含暴力、暗示性主题、未加修饰的幽默、最小程度的血腥、模拟赌博，或很少出现的非常粗俗的语言。此级别的游戏数量也比较多，约占总数的三成左右。



M/准成年：适合17岁及以上的人群。此类别游戏可以包含激烈的暴力、血腥、色情或粗话，约有11%的游戏属于此类。大部分我们熟知的暴力游戏都被划分为这一级别，但其严格来讲并不算是真正的“成人”游戏。



AO/成年人：只适合18岁以上的成人。此类游戏通常有强烈的暴力倾向，明显的性和裸体场景。



RP/审查中：表示游戏已经提交ESA协会审定，正在等待分级结果，这个标志会在销售商提前销售的包装上面看到。

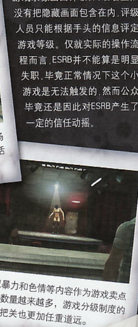
“热咖啡”之争

说到游戏分级和成人游戏的话题，有一个例子不能不提，那就是《横行霸道·圣安地列斯》中的“热咖啡事件”。2005年初，有人发现这款游戏包含一个色情小游戏，叫做“热咖啡（Hot coffee）”，这与该游戏的M级不相符。尽管小游戏只是整款游戏前期工作的一部分，并不是有意让消费者看到。这种工作通常不会全部完成，也不会纳入最终发行的游戏中，就类似于影片中剪掉的镜头。出于某种原因，小游戏留在了游戏光碟内，但一般情况下玩家不能读取这部分内容。

一开始，游戏开发公司Rockstar Games宣称这些场景是第三方开发的。但该游戏的一些忠实玩家很快发现，只要从网上下载一个特殊修改码，就能破解这些色情内容。有了修改码，游戏主角可以和游戏中的一名女性发生性关系。最后，Rockstar Games不得不承认这部分内容是自己开发的。

隐藏小游戏的消息一传出，发行商就遭到谴责。ESRB重新评估了该游戏，将其等级改为18岁以上玩家向的AO级，这可以说是有史以来第一个如此“高调”接受AO评级的游戏了。之后，厂商发布了专门的补丁，这样老版游戏玩家就不能再读取“热咖啡”了。2006年6月，发行商Take-Two和本作的开发公司Rockstar Games与美国联邦贸易委员会（Federal Trade Commission，FTC）就此事达成和解。FTC下令，如果今后的游戏中含有色情内容，两家公司必须告知消费者，且不得歪曲分级结果或内容描述。如果两公司违反此命令，将面临每次高达11000美元的罚款，以及面临民事诉讼。

在这次的事件中，ESRB也引来不少非议。加利福尼亚州议会成员Leland Yee在新闻发布中称：“很显然，ESRB在为这些游戏评级时面临着利益冲突，简单明了地说，家长不相信ESRB能对游戏进行恰当分级，也不相信游戏行业会以儿童利益为上”。由于ESRB是根据Rockstar提交的游戏录像画面评级，而后者显然没有把隐藏画面包含在内，评级人员只能根据手头的信息评定游戏等级。仅就实际的操作流程而言，ESRB并不能算是明显失职，毕竟正常情况下这个小游戏是无法触发的，然而公众毕竟还是因此对ESRB产生了一定的信任动摇。



如今以暴力和色情等内容作为游戏卖点的作品数量越来越多，游戏分级制度的审核和把关也更加任重道远。

ESRB游戏评定的方式

每年都有大量的游戏发售，要对这为数众多的游戏进行评定，就必须有相当数量的评估员才行，那么这些评估员都是来自何方呢？

ESRB的评估员来自社会的不同阶层和领域，包括已退休的校长、家长、专业人士和其他来自社会各阶层的人士，而且评估员与互动娱乐业没有任何关系。也就是说，ESRB评估员能够代表着不同的背景，具有异质特征，这样就能确保评估的质量、公正性和综合性。

需要指出的是，包括ESRB和其他所有游戏分级评定委员会，它们都不对游戏质量进行等级鉴定，而是客观描述游戏内容，并检查游戏是否包含可能令人不快的东西。然后为每款游戏评定等级，并作出“语言粗鄙”或“寓教于乐”等特定内容描述。

每款游戏至少要由三位评估员进行评定。评估员经过特殊培训，且身份严格保密，以维持评级过程的公正性。

每款游戏的评定都需要缴纳一定的费用，粗略来讲，开发费用在25万美元以下的游戏其评定费为800美元，开发费用在25万美元以上的其评定费为4000美元。应该说，这个评定费还是非常低的，这也是ESRB评定制度能够具有如此大适用性的一大原因，毕竟即便是有相关要求，但评定费太高的话也是容易引起游戏厂商不满的而遭到抵制的。另外，如果游戏的发行商是ESA的会员的话，就能享受免费评定的权利，其他所有非会员厂商都必须缴费才行。

广告审查委员会

广告审查委员会（Advertising Review Council，ARC）也是ESRB的一部分。ARC负责监管视频游戏的广告，以确保所有广告都“符合展示分级信息的标准化要求，且广告内容负责、恰当、真实、准确。ARC还负责执行销售方针，严禁游戏发行商对不宜购买其产品的受众进行推广”。

ESRB游戏评定相关流程

当发行商计划推出游戏时，应向ESRB递交评级申请。然后，发行商还需提供游戏的实况录像画面，其中包括游戏的大致玩法和最可能引起不快的内容。评级人员不会亲自玩游戏，只需观看游戏画面，然后给出ESRB评级结果，如E级，就是适合6岁及以上人士参玩的游戏。

只要评级人员达成共识，该分级就具有正式效力。如果评级人员存在分歧，则由另外的评级人员观看游戏画面，然后设法就分级达成



对于未成年玩家而言，如果平常接触到的游戏都包含这种画面的话，显然不会有什么积极意义。

一致。ESRB还会检查游戏包装，确保其正确显示游戏等级，并符合ESRB标准。

如果所有的评估人对推荐等级达成一致，那么ESRB将评价结果发送给游戏发行商。游戏发行商获得ESRB等级之后，可以正式发行游戏，但要给ESRB一份正版游戏软件，以供ESRB专家对其内容和包装进行复审和认定。

呵呵，看到这里，估计会有许多玩家不以为然：游戏都不玩，仅仅是看看厂商给的游戏录像和画面就能进行评定？确实有一定道理，不过我们要明白，在美国，ESRB基本算是一个非盈利的公益性组织了。所有评定人员参与评定都是志愿性质的（以前如此），而且ESRB为了保证评定尽可能的公正，要求这些评定人员都不是“玩家”，更不能与游戏产业有任何联系。每年发售的游戏至少都有几千款，如果让评定人员挨个去玩的话，这个工作量就实在是太大了。因此，让厂商提供有游戏中最有代表性的画面和录像来进行评定，是比较有效率的一种做法。

不过，近一两年来，ESRB也开始改变做法了，其中之一就是以前ESRB的评估员大多是志愿性的，且是兼职，但前阵子ESRB已经在官方网站上公开招募全职带薪的评估员。看来，ESRB准备在游戏分级评估的准确性上投入更多的精力，以保证其权威性。

相信还有读者朋友会继续追问：如果发行商提供的不是有代表性的部分以欺骗评定人员的话怎么办？这个考虑确实有可能，不过在ESRB的规定中，如果发行商试图以上述手段进行欺瞒的话，一经发现，将予以重罚！由于厂商在获得评定后还要给ESRB一份正版游戏软件，这样在某些必要的情况下就能够进行复审，而且也确实有过游戏分级在之后变更的先例。更何况，这种欺瞒手段是典型的“骗得了一时骗不了一世”，只要游戏正式发售后，玩家与众多专门游戏杂志媒体等对游戏的风评马上就会有非常准确的反馈，这样作假的厂商不但会重款责罚，其在业界和玩家心中的形象将会大打折扣，不论怎么看都是绝对的赔本买卖。所以这种事情的发生概率还是很低的，当然，概率低并不代表没有。



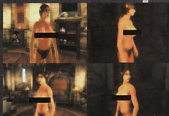
对暴力的过分宣扬容易给沉迷其中的玩家产生错误的暗示：那就是在现实之中也可以采用这些手段！

ESRB详细内容描述

ESRB对游戏的分级审定是很严格的，而且除了会对各游戏适合的玩家年龄段做出划分外，还会对游戏中可能包含的一些“不适”内容进行提示，这类提示往往会被标记在年龄分级标记的右侧。这些内容描述主要是围绕着酒精、血腥、幽默、暴力、侮辱、性、药品、赌博和烟草等9个主题进行分类，以方便家长进行选择，让儿童远离不适合其年龄的游戏。

名称	解释说明
Alcohol Reference/酒精描述	有关于酒精类饮料的描述或图像。
Animated Blood/动画血液效果	非真实的血液飞溅或者非鲜红色的血液飞溅。
Blood/血液效果	真实的血液效果。
Blood and Gore/血腥	有血液飞溅效果或分尸镜头。
Cartoon Violence/卡通暴力	通过卡通手段描述的暴力，大部分的主角都不会受到伤害。
Comic Mischief/恶作剧	有恶作剧倾向的对话和暗示。
Crude Humor/粗鄙的幽默	粗俗类型的笑话或者对话。
Drug Reference/毒品描述	有关毒品的描述或者图像。
Edutainment/寓教于乐	无任何粗鲁、粗俗、亵渎、暴力或淫秽内容，能够通过娱乐的方式学习或是增强某些特殊技能。
Fantasy Violence/幻想暴力	能够明显区别于现实生活的暴力。
Intense Violence/强烈暴力	图像和描述接近真实世界的情况，有血腥、暴力场面，枪械和其他武器对人进行伤害或者致死。
Language/粗口	程度中等的猥亵性语言。
Lyrics/粗口歌词	程度中等的和性、暴力、酒精和毒品有关的歌词。
Mature Humor/成人笑话	即成人幽默。
Nudity/裸体	图片或者描述中包含裸体内容。
Partial Nudity/部分裸体	少量的或者轻度的裸体。
Real Gambling/真实赌博	类似于真实世界中的赌博。
Sexual Themes/性主题	和性有关系的描述。
Sexual Violence/性暴力	强奸或者其他暴力性活动。
Simulated Gambling/模拟赌博	不用金钱的赌博。
Strong Language/强烈的粗口	直接的侮辱或者骂人话。
Strong Lyrics/强烈的粗口歌词	比粗口歌词程度更深。
Strong Sexual Content/强烈的性主题	描写性行为的图片，可能含有裸体内容。
Suggestive Themes/暗示话题	暗示其他不适内容的话题。
Tobacco Reference/烟草相关	有关烟草类的话题。
Use of Drugs/使用毒品	有吸食毒品相关的内容描述。
Use of Alcohol/使用酒精	有饮用酒精相关的内容描述。
Use of Tobacco/使用烟草	有吸烟相关的内容描述。
Violence/暴力	包含侵略性的场景，例如打斗或射击。

《上古卷轴4》分级变更事件



由于暴力程度比原来递交审查的要严重，而且在隐藏的skin文件中可以被人通过修改参数（Mod）出现裸露上身镜头，《上古卷轴4》被ESRB重新定级为17岁或以上的准成人（Mature），连带Xbox360版本也因为暴力、血腥、语言、色情风格和酒精等原因别列为M级。

对此，制作公司Bethesda做出了回应，他们不对ESRP的重新定级提出申诉，也不会对游戏内容重新修改以符合原本的允许13岁到17岁以下的少年级别。

ESRB游戏分级制度的实施情况

在美国，ESRB的实施是比较严格的。为了落实游戏分级制度，旧金山实行了新的议案，要求游戏生产商、经销商、销售商严格执行游戏分级制度。如果违反该制度将触犯加州刑法313条的“对未成年儿童提供有害内容”的法令，最高将处一年以上的徒刑，并罚款2000美元。此外，还通过立法要求游戏销售商必须把部分游戏摆设在高度在1.5公尺以上且未成年儿童接触不到的位置，确保未成年儿童无法接触、购买到暴力色情游戏。



这里就是上一页中说过的“热咖啡”小游戏的触发地点了，经过修改后，这个被隐藏的事件就会被开启。

在《上古卷轴4》这款游戏中，同样有玩家经过修改后发现游戏中的女性角色可以变成上半身裸露的形象。

虽然美国的游戏分级制度相当完善和严格，但阳奉阴违的商家并不少。美国圣地亚哥东县青少年联合会(ECYC)与国家媒体与家庭研究院(NIMF)等组织曾经携手进行了为期两个月的秘密调查，结果发现，当地60多家游戏商店里有28家把分级为“M”的游戏卖给了不满18岁的未成年人，比例高达46%。在美国，未成年人有多种渠道可以购买到成年人向的游戏。

FTC的一份调查报告

美国联邦贸易委员会FTC曾经做过一份调查，该调查的内容是关于未成年人购买成年游戏等方面的情况，从调查结果来看，如今美国的未成年人已经越来越难买到成年游戏了。

（下表中的百分比为回答“是”的百分比）

问题一：在商店里能买到准成年（Mature级）游戏吗？

2000年	2001年	2003年	2005年
85%	78%	69%	42%

问题二：游戏店有提供游戏分级的说明信息吗？

2000年	2001年	2003年	2005年
12%	26%	27%	44%

问题三：服务员会询问小孩（顾客）的年龄吗？

2000年	2001年	2003年	2005年
15%	21%	24%	50%

美国游戏分级状况及争论

近年来，游戏行业逐渐受到家长和立法者的指责，主要原因是游戏暴力可能与儿童产生的真实暴力有关。这种争议引发了一场广泛的讨论，讨论焦点是为游戏内容设定法律限制。从某种程度上而言，成立ESRB是为了通过业界认可的自愿控制措施，规避这些法律限制。这种做法效仿了其他媒体行业的一些先例，例如美国电影协会的成立和发展。

目前美国各州和郡郡的立法者已经提议甚至立法，要求在某些游戏上贴上警告标签，并对出售游戏给儿童的零售商处以罚款或监禁。但这些法律都不断被法院系统推翻，因为规定哪些游戏不能售予未成年人的法规实在很难解释，零售商往往不好判断自己是否违反了法律。法院也最终判定，这些法律有悖美国宪法第一修正案。2003年，联邦上诉法院第八巡回审判庭裁定，视频游戏与音乐、书籍、电视剧等其他文学作品享有同等地位，均受美国宪法第一修正案的保护。

言论自由——美国宪法第一修正案

“国会不得制定有关下列事项的法律：确立国教或禁止宗教活动自由；剥夺言论或出版自由；剥夺人民和平集会和向政府诉冤请愿的权利。”

加利福尼亚州、伊利诺斯州和密歇根州已经通过法律，禁止向18岁以下的儿童出售或出租暴力的视频游戏；但联邦法官认为，这些法律违背了第一修正案规定的言论自由权。地方法官詹姆士·布拉迪曾写到：“暴力描述完全受宪法保护”。

ESRB的影响

美国佛罗里达州众议员Cliff Stearns（在许多关于游戏引发的社会事件的新闻中你会经常看到这位兄台的名字）曾经提出了HR5912，即“视频游戏分级真实性法案”，旨在“要求任何个人或组织（即ESRB）在评定最终等级之前，完整检查该游戏。也就是说，在分级之前必须打完所有游戏。”按照这个法案，ESRB目前的评定方法显然是不合要求的，不过该法案并未获得通过。

迄今为止，对视频游戏内容最有效的控制还是来自ESRB本身。ESRB在自己的网站上写到：“ESRB有权强制执行纠正行动，并实施包括经济罚款在内的各种制裁。纠正行动可能包括：禁放广告，直到发行商修改分级信息；将正确的分级信息重新贴到包装上；召回产品；以及发行商必须采取的其他措施”。

游戏发行商如果在发行游戏前不把它提交给评级流程，就可以避开整个ESRB体系。由于ESRB的分级标志已注册为商标，发行商不可能伪造游戏等级。除非发行商决定给出自己的评级，否则游戏包装盒上不会有任何分级标志。

被评定为“少儿不宜”的游戏也面临着类似问题。但这类游戏通常不会向大众推广，也很少通过主要零售商经销。如果有零售店停止销售M级游戏，就会引起更多发行商的注意，这将对未来游戏的内容产生显著影响。在国会禁止向青少年和儿童宣传R级影片时，电影公司只能大费周章，将原本要以R级发布的影片改为PG-13级。

但游戏行业没有这样严厉的措施，因此游戏分级似乎对游戏的整体销量没什么影响。据ESA报道，游戏购买者的平均年龄为39岁，这表明通常是家长为自己的孩子购买游戏。ESA还表示：“18岁以下的游戏玩家声称，在83%的情况下，他们在购买电脑或视频游戏前已征得父母同意”。

日本游戏分级制度

与美国所有游戏统一由ESRB定级的设置不同，日本对游戏的划分主要有三个机构负责。其中，负责家用主机以及掌机游戏定级的是CERO；负责PC游戏定级的是EOCS，成人游戏的审核也是由EOCS负责，由于家用机上的成人游戏极少，所以其对象仍旧是PC；CSA负责的则是以PC为中心的各类媒体的审核，对象主要包括光盘、唱片等等。通常情况下，我们玩到的游戏都是由CERO进行定级评价的。

“CERO”是日本的电脑娱乐分级组织（Computer Entertainment Rating Organization）的缩写，是隶属于CESA之下的非官方民间游戏分级组织，负责日本游戏分级制度的制定，以及游戏所属级别的审查。

所有在日本地区推出的电子游戏软件，在正式发卖前都将会由CERO这个独立的第三方机关加以审查，然后根据游戏中有无暴力、色情成分及其程度的多少，分为四个级别，并在游戏的正式包装上帖上相应的级别标签，指导玩家的购买。而通不过审查的游戏将会被定为“发售禁止”的级别，和ESRB相同，CERO也没有在法律上禁止这些游戏发售的强制力，只能希望业界自律，不要把这个级别的游戏推出到市面上。

等级标志位于游戏包装盒的正面封面，分为“年龄区分标志”和“其它标志”两大类。“年龄区分标志”共分四类，适用的年龄层次在标志上都有标识；“其它标志”共分三类，依次是表示教育类、表示是游戏DEMO以及表示该软件用于宣传、促销，还没有最后评定的等级。对于游戏分级的审查基准分为四大类（暴力、性、反社会行为、言语和思想）共22条。

CERO采用的是会员制度，其会员分为两种，一种是认同CERO理念并加入的普通会员，称为正式会员；另外一种是认同CERO理念并进行资金赞助的会员，这种被成为赞助会员。当然，这个钱不能白给，作为CERO的赞助会员，自然是有不少好处的，具体的好处我们下面会介绍到。

CERO与CESA的关系

CESA的全称是COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION，就是日本游戏的行业协会，例如我们熟悉的东京游戏展TGS、日本游戏大赏等业界非常有名的盛会，都和CESA有着密切的关系。CERO的三个主要发起人：武藤春光、迁本宪三、渡边和也都是CESA的重要成员，迁本宪三甚至一直都是CESA的会长。

CERO各年龄段游戏分级标记

旧制度在2006年5月30日被新制度取代

旧的年龄分级制	CERO 全年齢	CERO 12	CERO 15	CERO 18
对象年龄	全年龄	12岁以上	15岁以上	18岁以上

新的年龄分级制	CERO A	CERO B	CERO C	CERO D	CERO Z
对象年龄	全年龄	12岁以上	15岁以上	17岁以上	仅限18岁以上

CERO 教育・データベース	CERO 規定適合	CERO 審査予定 レーティング
教育类	规定类	审查预定类

除了上述5个标记外，还另有三种标记。

其中第一个标志，可能最近发挥的余地比较多吧，NDS目前脑锻炼的风潮，彻底带动了教育类软件的热卖。将来在此类软件上看到将是教育类的标志，而不会再是全年龄的标志了。

※注：以上限制均包括其所限制的年龄线。

CERO的游戏审查制度

为了防止审查员在评审中出现偏向，CERO规定只要年满20岁，并且之前没有在游戏相关企业工作过的人员即可。

在审查时，游戏厂商需要将游戏影像、标注了"希望年龄区分级别"的单据以及记录了作品世界观的资料和审查依赖票送至CERO。CERO以理事会制定的审查基准手册作为基准，由3名审查员对年龄级别进行评定。评定结束后将结果送至游戏厂商，若是厂商同意则审查结束，若厂商不同意则需要再度审查。（审查必须在到达游戏预定发售日的1个月前完成）

和ESRB一样，在日本，游戏审查也不是免费的。请求审查的一方必须要缴纳审查费，这里我们就可以看到上面所说的赞助会员的"好处"了：正式会员的审查费为10万日元，赞助会员为5万日元。非会员也可送审，但是审查费为正式会员的3倍。



《杀手47》系列是以追求通过各种暗杀手段完成任务的作品，游戏中的许多场面血腥程度较高。


尽管CERO也是没有实际法律约束力的分级制度，不过大部分的日本游戏厂商还是会遵守其分级的。

CERO详细内容描述

CERO还在2004年规定，除了全年龄游戏外，必须标示游戏取向，这方面类似于美国的详细内容描述。

恋爱/恋爱向：内容包含异性恋、同性恋等。

セクシャル/些微性取向：游戏中出现半裸、只穿内衣、或是泳装等肌肤裸露部分比较多的服装，或是相当于性骚扰的言行等设定（这方面以针对女性角色表现的比较多）。

暴力/暴力向：内容包含打斗、拷问、使用武器的战斗以及对战格斗等。

恐怖/恐怖向：游戏中出现出血、尸体描写，或是对恐怖氛围的特别营造等。

饮酒・吸烟/烟酒向：游戏中有对未成年人吸烟喝酒等行为的肯定向表现。

ギャンブル/赌博向：游戏中有涉及金钱的非法赌博（涉及到法律中的赌博罪）的设定。

犯罪/犯罪向：游戏中对杀人、抢劫等与法律相抵触的行为有肯定向的表现。

麻药/毒品向：游戏中有使用毒品的设定，并对此持肯定向的表现。

言叶・その他/外语学习、其他：游戏中使用了歧视性语言或是禁播语言，例如针对特定且现实中存在的国家、人种或是宗教等有差别性表现，或是有反社会的行为和思想等。

恋爱向	些微性取向	暴力向
恐怖向	烟酒向	赌博向
犯罪向	毒品向	外语学习、其他

※注：在日本有许多赌博行为是合法的，例如赌马、弹子机等。

「欧洲游戏分级制度」

PEGI是"Pan European Game Information"（泛欧游戏信息组织）的缩写，是由欧洲互动软件联合会ISFE制定，并于2003年春代替原先在欧洲实行的游戏分级制度，由荷兰影声媒介分级学会NICAM负责执行的。但在英国，PEGI由视频标准理事会VSC代替NICAM执行，并评定游戏的等级。现在该制度现在适用于32个国家。由于各个国家的情况不同，游戏分级划分的标准也有少许的差异。PEGI主要针对家用机游戏和掌机游戏进行分级，但不包括PC游戏，网络游戏部分则由新成立的"PEGI ONLINE"负责分级。

同美国的ESRB类似，PEGI等级标识也分为年龄种类和内容类型两部分。内容描述共有7类，分别为粗话、歧视、药品、恐怖、赌博、性和暴力。这些内容类别会标示在游戏包装的背面，通过这些内容标识，家长们可以更好地为孩子选择适合其年龄的游戏。

特别指出的是，NICAM专门设置了一个独立的投诉委员会，对游戏分级的投诉进行调查。投诉委员会独立于任何团体，这样将确保做出公平公正的决策。NICAM一旦发现游戏开发商出品的游戏年龄等级高于原先批准的分类等级，就会强制游戏开发商停止出售这些游戏，直到重新给出正确的分级。

CERO的争议与压力

日本的CERO从2002年6月设立，2002年10月第一份分级草案提出，至今也就短短5年左右，但其草案却已经经过了15次的修改，每次修改都要面对民间道德伦理呼声和游戏厂商的压力。做为一个非盈利性的组织，CERO一直致力于将日本游戏文化推向健康发展的道路，可是近些年来全日本暴力等事件仍然层出不穷，从很多罪犯家中搜出大量暴力，血腥含有色情的游戏——这其中包括很多未成年犯罪。除了部分游戏审查问题外，那就是游戏厂商及店铺监督等不利。除此之外，日本的暴力等电影和动漫也间接相互影响着。使游戏健康化更加困难。

为了促进全日游戏健康化的人士曾经和日本国内的政府机构及多家动画协会、商业公司交涉，要求他们对动漫作品制作分级。可是至今为止还是未果。


不可否认，再严格再完善的制度也不是万能的，总会有一些"侥幸分子"妄图钻制度的漏洞。

PEGI的年龄分级情况

需要说明的是，尽管葡萄牙也算是执行PEGI的国家，但是其在部分分级上与PEGI有所不同，主要区别在与将PEGI的3岁和7岁两个级别改成了4岁和6岁。另外，芬兰的游戏年龄分级制度以前曾经与PEGI的不同，不过从2007年1月1日开始全部采用了PEGI的划分方法。



PEGI的状况与尴尬地位

虽然在这次我们介绍的游戏分级评价机构中，其中大部分都没有直接的法律约束力，但它们的实际作用和影响已经起到了与法律约束相近似的效果了，但是PEGI在这方面就明显要弱势许多。例如在美国，一款游戏不经过ESRB分级，虽然仍然能够上市，但是几乎没有零售商会让其上架；但是在欧洲，PEGI完全相当于一个向导性质的制度，其目的只是帮助家长们在给孩子购买游戏的时候有所参考而已，是否购买一款游戏实际上完全取决于家长个人的意愿。在英国，如果一款游戏没有经过PEGI的分级评价，那么也可以由英国自己的BBFC机构进行分级，甚至不分级就能上市，而一个未成年人购买并且玩儿一款成年人向的游戏，也不会有任何法律上的约束。之所以会出现这种情况，大概还是由于欧盟组织相对的宽泛和松散所导致的。

目前推行PEGI的国家包括：奥地利、比利时、保加利亚、塞浦路斯、捷克、丹麦、爱沙尼亚、芬兰、法国、希腊、德国、匈牙利、冰岛、意大利、以色列、爱尔兰、拉脱维亚、立陶宛、卢森堡公国、马耳他、荷兰、挪威、波兰、葡萄牙、罗马尼亚、俄罗斯、斯洛伐克、斯洛文尼亚、西班牙、瑞典、瑞士、英国。其中，PEGI只在芬兰具有法律约束力，在奥地利的部分地区下有法律约束力。

另外，以上国家中还有少数拥有本国自己的游戏评价制度。其中，芬兰的“VET/SFB”制度适用于没有被PEGI定级的游戏；德国的“USK”在该国国内拥有法律约束力，有时候PEGI的分级评价会和USK的分级评价同时出现在德国国内发售的游戏包装盒上；葡萄牙国内的专门分级组织是“IGAC”；俄罗斯的PEGI只适用于家用机和掌机游戏，以及由国外发行商发行的PC游戏；英国以前的专门分级组织在02年之前是ELSPA，后来则改为BBFC，而且BBFC在英国拥有法律约束力并且所有游戏必须由其进行评定。

PEGI的游戏内容描述

内容描述	游戏例子
粗口	横行霸道系列、杀手7
歧视	杀手47·血钱
毒品	辐射2
恐怖	生化危机系列、寂静岭系列
性	花花公子·名模派对、战神系列
暴力	DOOM、马克思·佩恩、真人快打
赌博	轻松游戏大全



《侠盗猎魔2》英国发售被禁

《侠盗猎魔2》可以算是一款话题作品了，英国电影分级委员会BBFC就给《侠盗猎魔2》判了死刑，禁止它在英国销售，理由是“从头至尾的冷酷”和“随意施虐”。相应的，美国的ESRB也将本作定为AO级，使它成为电玩史上为数不多的AO级游戏。虽然ESRB并未直接禁掉《侠盗猎魔2》，但这极大地限制了它的销售潜力，美国几个主要的游戏零售商都不会为AO级游戏备货。尽管游戏删去了部分血腥屠杀的内容，但BBFC认为游戏“虐待狂一样的”本质并没有改变，和原来的版本并没有大的区别，而且在第一次做出上述判决并在厂商上诉后再次维持原判。



《侠盗猎魔》系列可谓话题不断，不论是1代还是2代，都因为游戏太过暴力血腥而在部分地区遭禁。

大洋洲游戏分级制度

在大洋洲并没有专门针对游戏的分级制度，其对游戏分级主要是由OLFC（Office of Film and Literature Classification，电影与文学分级办公室）负责。与美国的ESRB和日本的CERO等游戏评估组织不同，OLFC的评估对象非常广泛，包括电影、游戏、文学等公共出版物，而且其还具有法律约束效果。特别需要说明的是，在大洋洲的两大主要国家：澳大利亚和新西兰，虽然它们的评估组织都叫做OLFC，但是无论是在组织成立、结构以及评估方法和标准上都有一定的区别。

澳大利亚OLFC具体分级制度

G(General)/普通： 通常的游戏，不过标记有该标志的游戏并不是说只适合与孩童，事实上有许多G类的游戏并非是针对儿童开发的。

PG(Parental guidance recommended)/推荐父母指导： 这类游戏可能会导致儿童在游戏时产生困扰或是负面情绪，最好在游戏时有父母在一旁指导，这类游戏中的负面作用程度通常比较轻。



M(Recommended for mature audiences)/准成人游戏： 这类游戏中含有较明显的成人向内容，但是这类游戏并不会被真正限制。

MA15+(Not suitable for under 15s)/15岁以上向： 这类游戏含有强烈的成人向内容，15岁以下的人士只有在成年人的陪同下才能购买这类游戏，MA15+属于限制级游戏。

RC(Refused classification)/拒绝分类： 游戏中包含的负面内容如果超过MA15+的话就会被划分为RC级别，这类游戏除非由开发商经过修改之后才能允许向玩家发售，否则奖杯禁止引进与销售。

※注：以上是OLFC针对游戏的分级标准，其针对电影还有更多的一些分级。

澳大利亚的OLFC

澳大利亚的OLFC是在1995年的分级法案通过后建立起来的，可以说这是一个政府组织，而且具有明显的法律效应，例如经其鉴定为禁售的游戏是绝对不能在澳大利亚国内销售、参展或是进口的，这点与ESRB等组织明显不同。2006年2月，当时的澳大利亚司法部长Philip Ruddock宣布OLFC将隶属于该国国内的司法部，其现任司法部长Donald McDonald甚至表示OLFC甚至肩负起了反恐的部分任务（当然主要是指文化上的宣传）。澳大利亚OLFC的成员并不多，初审成员一共有9人，其中包括一名副主任和两名高级分类员；复审成员一共有6人，其中包括一名主持者和一名副主持。

澳OLFC封杀《辐射3》

由于在《辐射3》中游戏人物可以吸食毒品等内容，所以以分级制度较严格的澳洲曾经禁止此款游戏的上市。分级制度中声明那些“描写，表达或涉及到性、滥用药物或毒瘾、犯罪，残忍行为、暴力或其它令人厌恶的内容，并且侵犯了道德标准”的游戏将会被拒绝分类。

事情发生后众多玩家自发的组织起来抗议OFLC的行为，而发行商Bethesda也“认罪态度良好”。之后OFLC重新公布了《辐射3》的分级标准：MA 15+。

新西兰的OLFC

新西兰的OLFC是在1993新西兰的“电影、视频、公共出版物分类法（简称FVPC法案）”通过之后开始建立的，并在2004年的皇家部会法通过之后成为一个独立的皇家分部，其领导被称为“首席审查员（Chief Censor）”。新西兰OLFC的管辖范围非常之大，包括电影、电视、DVD、游戏、书籍、杂志、漫画、录音、绘画、新闻、照片等等。

在新西兰，任何个人或组织在得到首席审查官的允许之后，都可以发行经过OLFC鉴定后的作品；除此之外，就只有内政部长、关税署署长、警察部长以及影视分级团体有权在未经首席审查官的许可下发型上述作品。即便是法院都无权对这些公共出版物进行分级。如果这些出版物引发了民事或是刑事犯罪，法院也必须先将该作品呈交给OLFC，可见OLFC在新西兰地位之高、权限之大。



即便是CAPCOM的《恶魔猎人》系列，虽然游戏中的血液描绘不算真实，但仍旧是有着一定年龄限制的。

新西兰OLFC年龄分级

G(General)/普通：针对普通对象的游戏。
PG(Parental Guidance)/父母指导：如果玩家年龄较小的话，推荐游戏时有父母陪同。
M(Mature)/准成人：适合16岁以上的玩家购买，含有一定的成人内容，此类作品不受限制。
R13/13岁以上限制：受限制游戏，只适合13岁以上的玩家。
R15/15岁以上限制：受限制游戏，只适合15岁以上的玩家。
R16/16岁以上限制：受限制游戏，只适合16岁以上的玩家。
R18/受限制游戏：只适合特定的人群，或是不适合特定的人群，或是两者皆被要求。

新西兰的敬职审查官们

由于新西兰法律规定，游戏的所有内容都必须由游戏审查官们审阅，以确定游戏的分类等级，所以首席游戏审查官Bill Hastings说，他的部下花了许多时间来打通每一个游戏并审查游戏的每一个虚拟选项。这样就要求游戏进口商提供游戏的各种“秘技”以供审查官能够将每一个游戏难度等级都打通关，或者是聘请游戏高手来打通游戏，审查官则坐在一旁观看，审查游戏通关的整个过程。但新西兰也计划对此法律进行些改革，允许游戏审查官凭借对一个游戏的总体印象来作出分级决定，这样他们就不必在游戏中绞尽脑汁的去挖掘每一条隐藏要素了。与其他国家游戏分级机构的评估员相比，毫无疑问新西兰的审查官是最最辛苦的人，个个都是“超级玩家”级别了。



这个就是《上古卷轴4》中的半裸女性图了，因为这个原因，直接导致了游戏的分级评价被更改为M。

韩国游戏分级制度

GRB是“Game Rating Board”制度的缩写，是韩国基于《青少年保护法》设置的对游戏进行公共伦理审查的组织。其是随着2006年10月30日，韩国的《游戏产业振兴法》通过之后，为了区别于以前的影像等级委员会而独立设置的。

与德国的USK相同，GRB的游戏分级制度在韩国有着绝对的法律约束力，如果向不符合年龄标准的玩家提供相关游戏（包括贩卖、赠送、借给和复制），都会根据《青少年保护法》做出对应的刑事处罚。因此，除了“全年龄”以外的级别都有“XX岁以上对象”以及“XX岁未满禁止提供”的字样表示，而不同年龄级别的标记则是根据颜色进行区分。其中绿色表示全年龄对象，蓝色表示12岁以上，黄色表示15岁以上，红色表示18岁以上。以上分级适用于家用机游戏、掌机游戏、PC游戏和网络游戏，街机游戏则只有全年龄和18岁以上两种分级。

GRB审查基准

GRB的审查基准是以“性表现”、“暴力表现”、“犯罪、反社会行为”、“粗口”和“赌博”五项要素，根据每个游戏中这五大项的包含程度进行最终的年龄等级评定。

要素\级别	全年龄	12岁以上	15岁以上	18岁以上
性表现	无	少量，无性欲刺激	女性胸部、臀部的露出性暗喻，无直接表现	直接描写性行为
暴力表现	无	轻度	暴力主题，但无直接残虐描写	暴力主题，且有残虐描写
犯罪、反社会行为	无	轻微的暗示性	有直接表现，但无肯定态度	有直接表现，且持肯定态度
粗口	无	少许	较多	大量，判定为对青少年有害
赌博	无	少量	较多，但不怂恿赌博	以赌博为主题，且怂恿赌博

中国网游分级构想

2004年我国青少年网络协会推出的游戏分级制度将分级标准分成两个方面，一是年龄层次标准，二是内容描述。年龄层次标准分为全年龄、12+、16+和18+，内容描述分为静态指标和动态指标。

静态指标包括暴力度、色情度、恐怖度、社会道德度、文化内涵度五项要素，每项要素又根据程度不同加以划分。动态指标包括PK行为、非法程序（外挂）、聊天系统的文明度、游戏内部社会体系的秩序、游戏形象宣传、游戏时间限制、社会责任感。

相比之下，我国的游戏分级制度（主要是指网络游戏）落后很多，表现在如下几个方面。首先，在年龄层次标准方面有些粗糙。“全年龄”级别之后就是12岁以上年龄级别，在这之间出现较明显断层，不能为游戏运营商和家长提供明确指导，所以年龄层次还有细分的必要。其次，在静态动态指标方面有界定不够清晰的情况出现。例如，“无明显暴力”和“轻度暴力”很难准确界定，建议借鉴国外的内容描述方式，采用有和没有的分类方式。另外，很多指标级别又太过概念化、主观化，例如，“直接出现对两性关系的暗示”不能确定性内容出现的程度，容易出现评级委员会和游戏玩家对轻微和严重的程度认识不一导致玩家对游戏分级质疑，从而影响游戏内容的评定以及评级委员会的权威性。再次，至今我国尚未存在一家具有法律效力的游戏分级管理部门。如果无具有法律效应的分级部门对游戏分级制度进行强制实施的话，这样的分级制度只能算是一种建议，不能真正对游戏运营商起到约束作用，也不能真正规范游戏行业。





将游戏划分年龄级别，虽然会损失部分玩家，但也能帮助厂商在开发游戏时找准定位和目标顾客。



《轻松游戏大全》是NDS上的作品，这也是第一款被PEGI采用“赌博”进行内容描述的游戏。

写在最后的话——

这次我们介绍了如今比较常见的一些游戏分级制度，在这些分级制度和机构中，由于各国文化背景的不同，导致有的分级机构例如GRB，有着强大的法律约束能力；有的分级机构例如ESRB，虽然没有法律约束能力但能通过强大社会舆论的压力以及市场制度的配合，同样也能达到类似的效果；还有的分级机构例如PEGI，则是约束力较弱的指导性机构和制度，但这只是针对整个欧洲而言，不少欧洲国家在推行PEGI的同时也有着自己国内的强力制度配合。即便是在我国，虽然关于网络游戏的分级制度实际上仍处于构想状态，并未真正建立起来，反关我国的电视游戏行业这一边，“游戏分级制度”这个项目目前仍然处于空白状态。

当然，游戏制度的建立，首先需要一个良性的市场，我国拥有数量众多的家用游戏玩家，却根本没有针对这方面的游戏制度，说到底，还是因为我国大陆的家用游戏市场虽然看似潜力巨大，却一直处于毫无秩序的混论状态。说到这里，话题似乎又回到了我们说过无数遍但是又不得不提的一点：大陆电视游戏市场的正规化。

曾几何时，我们以为这个梦想即将实现；曾几何时，行货主机和行货游戏一度就在我们身边。

然而，“繁华”过后，终究还是一场空。

每每念及于此，总是让人有几分感慨、又有几分无奈。

圣火铸造的辉煌之器

火炎之纹章系列历代前传剧情揭秘

法尔西昂

人类与龙族之间永无终止的宿命之战……光之剑又一次将暗黑龙埋葬，数百年来两大种族间碰撞依然延续，这把光之剑就是“法尔西昂”，法尔西昂（ファルシオン）可谓是火纹系列中最久负盛名的神剑。也是系列史上的第一神剑，在早期的火纹系列中都作为最强武器存在，也可以说是系列中圣武器的表率，世人皆知。登场于FC版《暗黑之龙与光之剑》、《外传》、《纹章之谜》、NDS版《新·暗黑龙与光之剑》，都作为龙族的克星存在，它在游戏对龙族都有特效，特别是对地龙王梅迪乌斯。

初代火纹设定，在拥有极盛古代文明的阿卡内亚大陆，在前4000年由神龙王那加统治着，整片大陆由龙族所支配，它们创造了高度文明和拥有极高的战斗力，可谓是一个弱肉强食的修罗界。这种强力统治持续了3000多年，龙族发觉自身的能力开始衰退，退化的征兆逐渐显现，出生率降低，而平均寿命也在简短，龙族意识到了危机，它们开始将自身“浓缩化”，化为与人类形态相似的样子。龙族的退化并不仅仅是身体机能的衰退，而且它们的理性也在逐渐丧失。野性化的龙族开始肆意袭击人类，使其陷入了生存危机，这时神龙王那加毅然站出来保护人类，并将自己的牙制成剑和盾，这把剑就是法尔西昂，而在盾上镶上“星、光、大地、命、暗”五颗宝珠，被称为“五圣玉之盾”。人类凭借神龙王赐于的神器与龙族对抗，后来那加将法尔西昂与五圣玉之盾放在拉马神殿后死去，但后来这两件神物被盗贼盗走……同时这名盗贼盗走了放在神殿中人族三神器——奇迹之剑梅利克尔、圣枪格拉迪乌斯和炎弓巴鲁迪亚。他并将五圣玉之盾上宝珠全部卸下进行变卖获得大笔金钱，他用这笔钱组织了一支军队，并利用法尔西昂和三神器统一了整个阿卡内亚大陆，建立了阿卡内亚圣王国，自封为国王阿托拉1世。将没有了宝珠的五圣玉之盾作为自己王家的纹章，这就是初代的“火炎之纹章”。

“五圣玉之盾”又名“封印之盾”，上面所镶的五颗宝珠具有封印龙族的威力，在它遭到破坏后原先被神器所封印的地龙族觉醒过来，在地龙王梅迪乌斯的率领下，对人类发动攻击，阿卡内亚军节节败退，王都帕雷斯被攻占，阿卡内亚王国正式灭亡。这时边境开拓都市阿利提亚的年轻人安利得到了神剑法尔西昂，再次将梅迪乌斯封印。时光回到数百年前，在地龙王王座面前，勇者安利和龙骑士艾奥提、圣骑士卡尔塔斯、奥德温将军等人为首的众多同伴与梅迪乌斯对峙着。安利手中的法尔西昂在发光，身后出现神龙王那加的幻象，同伴们手中的三神器也将光束与法尔西昂重合，集中了众神器力量的法尔西昂周围聚集起了星光璀璨般的光辉，安利再次用法尔西昂将梅迪乌斯打倒，所以从此以后法尔西昂又名“光之剑”，阿卡内亚王国重建，整个世界再度恢复和平。然后勇者安利建立了阿利提亚王国，光之剑成为他们国家世代相传的神剑，同时，圣战中存活下来的英雄们也建立了许多新兴国家。

数百年后，暗黑龙梅迪乌斯再次复活，这就是初代火纹和纹章之谜剧情故事开端，继承了勇者安利血统的阿利提亚国王格内利亚斯为了打败梅迪乌斯取出了传说中的神剑法尔西昂，率军出征，却不幸遭到同盟国古拉的背叛而灭亡，格内利亚斯也被恶灵加尼夫所杀，神剑法尔西昂落到了加尼夫手中。当时只有14岁的马尔斯王子依靠姐姐艾莉丝公主协助，才脱离了险境，逃到了岛国塔利斯。两年后马尔斯王子开始了复国之旅，这就是游戏的正篇剧情，在终盘马尔斯从加尼夫手中夺回了神剑法尔西昂，并将梅迪乌斯封印。

阿卡内亚王家三神器

奇迹之剑——梅利克尔（メリクルソード），圣枪——格拉迪乌斯（グラディウス），炎弓——巴鲁迪亚（パルテイア），并称为阿卡内亚圣王国王家世代相传的三神器。梅利克尔拥有极其优美而纤细的剑身，更有值得其拥有者所为之骄傲的惊人威力；格拉迪乌斯在战斗中可以作为投枪进行远程攻击，同样拥有石破天惊般的威力；被巴鲁迪亚射中的人，全身会被神圣的火炎包围，直到被圣炎化为灰烬。三神器与神剑法尔西昂都是相同作品中的圣器，同样于FC版《暗黑龙与光之剑》、《外传》、《纹章之谜》、NDS版《新・暗黑龙与光之剑》中登场，威力和性能都仅次于法尔西昂，也是游戏中与法尔西昂多次并肩作战的武器，从勇者安利时代开始，就一直为法尔西昂保驾护航。

前文谈到阿托拉1世在拉马神殿中盗走了三神器与神剑法尔西昂，并将三神器作为国家的权威，与封印之盾一直存放在王宫中。数百年后，梅迪乌斯再度复活，吞并邻国马基尼亚和古鲁尼亚，再度建立了杜鲁亚帝国，与野心勃勃的恶灵的邪恶大祭司加内夫联手攻击阿卡内亚王国。阿卡内亚誓死抵抗，但是在古鲁尼亚的名将——黑骑士卡谬和梅迪乌斯的联手攻击下节节败退……最终阿卡内亚灭亡，王室成员除公主妮娜侥幸逃出外全部被处以死刑。古鲁尼亚军攻下王都帕雷斯夺取了三神器，带走了奇迹之剑梅利克尔和圣枪格拉迪乌斯，炎弓巴鲁迪亚还是一直放在帕雷斯，后来在夺回王都帕雷斯后尼娜公主将炎弓交给了马尔斯。奇迹之剑后被天马骑士艾斯特从古鲁尼亚盗出，也交给了马尔斯。圣枪格拉迪乌斯为黑骑士卡谬自己使用，在《ブラックナイト・カミユ》这关中，卡谬会持圣枪与我方对战，击败他后能够获得。



在暗黑战争结束后，马尔斯将三神器又重新交还给妮娜公主，为表彰战争期间各位将军为国家立下的汗马功劳和出于对大家的信任，妮娜公主将奇迹之剑交给了勇者阿斯特利亚，他对祖国绝对衷心，还是圣骑士米迪亚的恋人，炎弓巴鲁迪亚则赐于了有着“大陆第一弓骑士”之称的究尔杰，“草原之狼”哈丁则得到了圣枪格拉迪乌斯。暗黑战争中被火炎纹章召集起来的英雄们回到了各自的国家，为重建祖国而努力。阿卡内亚为了重建国家，必需要有一个新的王，毕竟妮娜公主一个人顶不起一个国家。适合这个位置的只有奥利安的王弟哈丁和马尔斯王子两人。但考虑到马尔斯与塔利斯的希妲公主一直相恋，不忍心拆散他们，自己深爱的黑骑士卡谬也不知所踪，迫不得已嫁给了哈丁。

哈丁受妮娜公主推举，成为了阿卡内亚的第24代国王，虽然妮娜在对国家的抉择上做得很明智，但是情感上的事情永远是那么微妙。她心中始终爱着卡谬，对一直守护在自己身边的哈丁却不冷不热。面对自己心目中的女神，哈丁的感情也是倍受煎熬。当察觉了妮娜真爱的并不是自己，他怒火中烧，他把这一切都归罪于马尔斯，他以为妮娜爱的是马尔斯，哈丁心中对马尔斯的怨恨终于爆发，他借助暗之珠，得到了无穷的力量。暗之珠是镶嵌在封印之盾上五宝珠的其中之一，它是和光之宝珠相对的圣玉，有着把精神能量提高的力量，给予拥有的人勇气，能够从痛苦中解放，令野心和欲望增幅。哈丁重建了阿卡内亚圣王国，并增强军备，合并了邻近的小国。设下计谋，将管理古鲁尼亚王国罗伦斯将军罢免，替换上无恶不做的拉古，并煽动马基尼亚的不满分子在各地引发叛乱，然后请马尔斯王子远征前往援助平乱。而他则趁机攻陷了阿利提亚。阿利提亚和阿卡内亚的内战全面爆发，史称“英雄战争”。而究尔杰和阿斯特利亚作为阿卡内亚的将军，拿着三神器站在了马尔斯的对立面，不过他们都是有觉悟的英雄，经过说得后重新加入了马尔斯的军队。在帕雷斯的决战中，拥有奇迹之剑的马尔斯最终击败了手持圣枪的哈丁王，将他从暗之珠中解放出来。



圣战之系谱十二圣武器

《火炎之纹章・圣战之系谱》是火纹系列核心玩家中最为人所津津乐道的一作，十多年来一直经久不衰。十二圣战士的传说屡被回顾，十二圣武器也是最热门的讨论话题。那么为何称之为圣武器呢，这一切都源于“达那之砦的奇迹”。在悠远的古兰王国，大司祭加雷航海周游世界，他在喝下某种传说中生物的鲜血，得到了人类所不能企及的力量。而后召唤暗黑神降临，使其陷入混沌之中，并成立了邪教罗普托斯教团。实际上这个暗黑神就是暗黑龙“罗普托斯”，他和暗黑龙族签订下了邪恶的契约。暗黑龙派出了传说中的十二魔将，将古兰王国灭亡，大司祭加雷继承了帝位，成立了罗普托斯帝国。从此国民生活在水深火热之中，无数的革命者被杀害，无数的儿童被作为祭品献给罗普托斯神，他还利用罗普托斯神的力量诱惑年轻人，让他们随自己的意志而行动，造就了恶魔般的军团。

越是有镇压就越会出现反抗，全国各地的革命运动愈演愈烈，神龙王那加得知暗黑龙的力量扰乱着整个大陆，于是率领其他十一名龙族降临到当时解放军正在攻陷的达那之砦，龙族们变化成人类的模样，光之龙那加变身成年幼的少女、炎之龙沙拉曼德变身成老人的模样等等，然后它们与被选中的十二名战士定下了血的盟约。龙族们将自己的血给予战士们，解放军的战士把龙族之血吸入自己体内，而化身为圣战士。龙族们还将封印有自己力量的武器交托给才刚刚转生的圣战士们，然后留下了几个诫律后就离去了，这些武器就是十二圣武器。罗普托斯在龙族之中是最邪恶、拥有着恐怖力量的一族。它拥有的暗黑魔法罗普托（ロプトウ）只有圣光魔法能够克制，神龙王那加将自己的血给予了身为解放军指导者的圣者赫姆，使他拥有能与罗普托相抗衡的力量。在十二圣战士的领导下，解放军和罗普托斯教团展开了圣战，在罗普托斯帝国灭亡之后，十二圣战士以圣者赫姆为首建立了古兰贝尔七公国与周边五王国。

一百多年后，魔法战士法拉的后裔，圣炎的继承者阿尔维斯掀起了圣战后裔们的内战，而圣武器也都被传承下来，直接进行着白热化的正面对决。圣剑缇尔芬（テイルフイング），圣战士巴尔多（バルド）传授之剑，被赋予圣剑之名，在剑身上镶有光彩夺目的宝石，赐于主人坚强不屈的信念和破邪的力量。魔剑密斯特尔丁（ミストルテイン），黑骑士黑泽尔（ヘズル）传授之剑，漆黑的剑身闪闪发亮，有一种似乎想要饮人血的欲望，拥有极高的魔力，能轻易发动必杀一击。神剑巴尔姆克（バルムンク），剑圣奥德（オ-ド）传授之剑，斩击时能发挥出极大威力，是一柄反手持的长剑，能使出神速般的技能。天枪冈古尼尔（グングニル），龙骑士达因（ダイン）传授之枪，为天空之霸主龙骑将御用，拥有绝大的威力，以不负天枪之名。地枪格伯尔古（ゲイボルグ），龙骑士达因之妹，枪骑士诺瓦（ノヴァ）传授之枪，以拥有绝大的威力而自豪，但传说其拥有者摆脱不了悲剧的命运。圣弓伊奇巴尔（イチイバル），弓使乌鲁（ウル）传授之弓，优美的弓身由坚硬的植物制成，握在手中能感觉到其生命力和活力。圣斧斯万奇卡（スワンチカ），斧战士内尔（ネ-ル）传授之斧，是所有圣武器中最重的一把，拥有与城砦匹敌的绝对防御力。圣杖瓦尔基里（バルキリ-），大司祭布拉奇（ブラギ）传授之杖，拥有神的意志，能让亡魂死而复生。圣炎魔法地狱之炎（ファラフレイム），魔法战士法拉（ファラ）传授之魔法书，能大幅增强施法者的魔力，犹如太阳般灼热的地

狱之炎能焚尽一切。圣雷魔法雷神之锤（トールハンマー），魔法骑士托德（トード）传授之魔法书，正如其名一样，宿有雷神之锤之力，能随心所欲的操纵雷电攻击敌人。圣风魔法霍尔塞缇（フォルセティ），风使塞缇（セティ）传授之魔法书，施法者自身行动犹如疾风般迅速，能发出强烈的龙卷风撕裂敌人。圣光魔法那加（ナーガ），圣者赫姆（ヘイム）暨光之龙那加传授之魔法书，宿有古代龙族之王那加神圣之光，能粉碎暗黑龙的暗之力。

封印之剑与神将器

《封印·烈火之剑》是加贺昭三离开以后的作品，作品用简化的形式来重新诠释火纹。掌机版的火纹没有家用机版那样高深的层次，各项设定上都是家用机版的改良，包括剧情。《封印·烈火之剑》的剧情是围绕着八神将和魔龙展开。依然是人龙之战，自古以来生物间的种族之战一直没有停止过，在人龙共同生活的艾雷布大陆，龙族为了迎得“人龙战役”的决定性胜利，于是“制造”出了魔龙，是把龙族中最强大的神龙重新制作成为了魔龙。龙族族长命令掏出神龙的心，使其丧失原来的本性。神龙的力量无与伦比，它有能力决定整个龙族的命运。因为之前人类都是依靠数量上的压倒优势打败了龙族，龙族为了扭转这种被动的局面决定集中神龙的力量而制造出战斗龙，战斗龙就是《封印·烈火之剑》中使用变龙石变身为火龙的龙人。但神龙族并不愿意充当这种没有思想的纯战斗工具，纷纷隐世，但龙族还是抓到了一只神龙，这就是《封印之剑》的最终BOSS魔龙伊冬，她是被强制改造成为了魔龙。

依靠伊冬的强大力量使得人类节节败退，人类开始明白，还是只凭借数量上的优势是战胜不了魔龙的，于是他们开始研究新的方式，就这样，人类将无比强大的魔力注入武器中，神将器诞生了。人类中最优秀的战士，就是被后世之人称为“八神将”的战士们拿着神将器攻到了龙族的总部——“龙殿”。这时当龙族的力量和人类所持的神将器的魔力都集中在一起的时候，发生了令人意想不到的事情。维系世界存在的“秩序”崩溃了，结果四季混乱、昼夜颠倒……史称“终末之冬”，这是因为在龙殿的决战中，神将器+魔龙的力量都是足以扭曲“秩序”，这两种力量的冲突使得“秩序”完全崩溃。“秩序”的崩溃，对于龙族来说是致命的。大地和天空的力量减弱，龙族很难再保持自己的形态，所以龙族把力量封印到了石头中，而把身体转变为人类的形态。因为自我封印了龙族之力，龙族的力量和人类之间拉开了决定性的差距。如果失去了龙石，龙族甚至比人类还要弱小。



手持神将器的八神将打倒龙族的族长，在龙殿深处寻找魔龙的时候，居然只看到了一个呆坐在那里仰望天空的少女。因为已经被摘除了心的她只会听从族长的命令，既然族长已经死了，自然就会变成无人操纵的傀儡。手持神将器的八神将面对一名少女不忍痛下杀手，正在这时，魔龙感受到了敌人的气息而发动攻击。作为八神将之首的哈尔特穆德拿起专门针对魔龙而制作的神兵砍了过去，这把神剑就是封印之剑。封印之剑能够根据主人的情绪而发挥出不可思议的力量，根据哈尔特穆德的怜悯之心，封印之剑并没有杀死魔龙，哈尔特穆德说服了同伴放过了她，并将她封印在伯尔尼森林深处，用封印之剑和火炎纹章震慑起来，然后又在那里建立了伯尔尼王国，他的后代都世世代代守护着这个封印。

关于八神将，英雄哈尔特穆德（ハルトムート），神将器为厄其赞古斯（エッケザックス），就是《封印之剑》中国王的专用剑。他是八神将之首，伯尔尼的初代国王。人龙战役中，他用封印之剑将魔龙伊冬封印起来，为《封印之剑》的故事埋下伏笔。勇者罗兰（ローラン），神将器为烈火之剑·幽兰黛尔（デュランダル），他是奥斯提亚的初代国王，因为身材矮小，所以又称“小さき勇者”。死后精神寄宿于烈火之剑中，继续巡视着世界。 狂战士迪鲁巴恩（テュルバン），神将器为天雷之斧·阿尔玛滋（アルマーズ），他出生于西方三岛，力大无穷，能轻易挥动连两个人也举不起的巨大战斧，死后灵魂和天雷之斧融为一体，不甘于被封印，希望找到新的宿主，重投战场。 神骑将哈浓（ハノン），神将器为疾风之弓·缪鲁克里（ミュルグレ），她生于萨卡，是热爱草原的女性游牧骑兵。骑士中的骑士巴里卡（バリガン），神将器为冰雪之枪·玛鲁堤（マルテ），生于位处极地的依利亚，又被称作”骑士の中の骑士”，拥有极强的军人气魄。圣女艾利米奴（エリミーヌ），神将器为至高之光·阿利亚尔（アーリアル），生于西方艺术之国艾多鲁利亚，是信奉神的教团艾利米奴教的开创者，同时，圣女之杖也是她的圣器。大贤者阿托斯（アトス），神将器为业火之理·霍鲁布雷滋（フォルブレイズ），他有着无限的求知欲和魔道知识，使他超越了人之理，能长生不死，到了游戏《烈火之剑》的时代已经活了一千多年，所以被形容是”活生生的传说”。人龙战役后，长住在纳巴塔沙漠的地下神殿，为了人龙和平共处，而不断研究着龙的语言和知识。暗之贤者普拉米蒙德（ブラミモンド），神将器为默示之暗·亚柏卡利普斯（アポカリクス），出生地，年龄等一切资料都是不明。他在《烈火之剑》中和阿托斯同样是仅存于世的神将，也是唯一能解除神将器封印的人。据说当年为了得到与龙族匹敌的力量，把自我、感情和记忆溶入了黑暗之中，因而化作反映他人人格的镜。

《烈火之剑》是作为《封印之剑》的前传登场，在游戏终盘同样有四件神将器登场，烈火之剑、天雷之斧、至高之光和业火之理。八神将之中阿托斯与普拉米蒙德的现身更为游戏增加了无法比拟的感动，烈火之剑和天雷之斧分别由两位主角使用，而大贤者阿托斯除了使用自己的业火之理外，还拥有圣女艾利米奴的至高之光，它能击穿奈鲁卡鲁的暗之衣，直接对其造成巨大伤害。

守护圣石的双圣器

《圣魔之光石》是任天堂为了纪念火纹系列诞生15周年而创作的作品，游戏中一共有10件双圣器，为什么设计为10件，这还是要从故事开头说起。在远古的年代……玛基·瓦鲁大陆上充满了妖魔，人们惨遭魔物的迫害和蹂躏，悲叹着迎接灭亡的时刻。就在生死存亡的关头，希望之光再次诞生。人们拥有了退治妖魔之力的五个神圣至宝——“圣石”，英雄古拉多率领勇者们手持“圣石”与妖魔战斗，终于消灭了魔王，并把它的灵魂封印在“圣石”中。在消妖魔后的大陆上，人们迎来了太平盛世，并建立了五大王国。英勇的“勇王”法多的鲁内斯王国，智略卓越的“贤王”海登的弗雷利亚王国，以美貌著称的“白沙之女王”伊修梅亚的贾哈拉王国，热血正义的“正教皇”曼塞尔的罗斯顿圣教国，人品和蔼的“稳健帝”威盖尔多的古拉多帝国，由这五个传统的国家持有着“圣石”，双圣器就是守护圣石的神器，一共有10件，每两件守护着一颗圣石，所以称为双圣器。双圣器在游戏中对最终魔王和龙族都是极具威力的利器，贾哈拉王国拥有冰剑·奥多姆拉（アウドムラ）和风刃·艾克斯卡里巴（エクスカリバー），冰剑是西洋风格的细身剑，为“白沙之女王”伊修梅亚使用，风刃则是最强的理系魔法。古拉多王国拥有魔典·格雷普尼尔（グレイプニル）和黑斧·加卢姆（ガルム）。鲁内斯王国拥有雷剑·希格利丁（ジークリンデ）和炎枪·希格蒙德（ジークムント）。弗雷利亚王国拥有蛇弓·尼兹贝克（ニーズヘッグ）和翼枪·威多夫尼尔（ヴィドフニル），这是一对相对存在的圣器，翼枪是龙骑将的专武，而蛇弓是专门针对

飞行单位的。罗斯顿王国拥有两件代表圣属性的圣器——光辉·伊瓦鲁迪（イーヴァルディ）和圣杖·拉托那（ラトナ）。

受女神祝福的双神剑

在《苍炎之轨迹》和《晓之女神》中，最令人记忆犹新的神器就是双神剑拉古尼尔（ラグネル）和艾塔尔多（エタルド），这对神剑不仅仅在两作剧情中作为最强武器出现，而且也作为艾克和黑骑士两人宿命传说的连接点存在。《苍·晓》的剧情主题相比较之前的系列作品有了一个飞跃，次世代的火纹不再是延续“人龙之战”，而是通过创世女神来诠释事物的“相对存在”这个概念，神剑艾塔尔多和神剑拉古尼尔就是相对的存在，它们原本就是一对，相互制约、相互克制，也逃脱不了相互战斗的宿命。它们的主人艾克和黑骑士也是相对存在，他们即是敌人又是知己，即是仇人又是师徒。艾克守护着负之女神尤奴，而黑骑士则效力于正之女神阿斯塔露迪，正负女神也是相对存在，她们合体就会成为创世神——“晓之女神”阿斯塔迪奴。《苍·晓》的创世神话揭幕……

在世界最初的形态之时，只有水，然后一位美丽的少女降临在这里。她先创造了大地，接着创造了植物、动物，花鸟鱼虫、飞禽走兽，等等生物。少女忙着创造世界，在欣喜之际感觉非常的快乐，但慢慢的她感觉到枯燥乏味，她觉得没有和自己一样的生物存在很寂寞。她感到孤独，无人可以倾诉，就这样哭泣了好几千年。这时兽类中的一部分，仿佛感觉到了少女的心情，就渐渐地变化了姿态，变成了和少女近似的形态来安慰她。他们被后世称为“曼那兹”（マンナズ）可以视为就是后世之人的祖先。曼那兹们把少女信奉为自己的女神，崇拜她、歌颂她，因为少女的头发颜色好象拂晓的光芒一样闪耀，因此她获得一个响亮的称呼：“晓之女神”，她被曼那兹所围绕着，再没有寂寞和孤单，生活在幸福中。女神也同样深爱着她的曼那兹，为了使他们生活的更完美，她传授给他们各种知识和意识，以及繁衍方法。在女神的庇护下曼那兹数量飞速增加，世界也因此出现了很多曼那兹的进化种族。但这些种族都认为自己才是最优秀的，为了证明自己他们终于打了起来。相互间的争斗带来了憎恨、愤怒和死亡，而且斗争还在无尽的扩大，女神多次强烈地劝阻他们，但事态早已发展到她不可控制的地步，贪婪和虚荣使得曼那兹们无视女神的意愿继续争斗。女神见到他们不再喜欢被等同对待，于是按照他们的愿望，赐予他们拉格兹（ラグズ）和贝奥克（ベオク）之名，但这又成为他们新的斗争的借口。已经束手无策的女神只好发动洪水来阻止他们间的斗争，但她的力量太过强大，大部分的陆地全部被洪水淹没，只剩下了特利乌斯这一块（テリウス）。



女神开始伤心和懊悔，她将这一切都归罪于自己，渐渐的在她心中产生了另一个身影，另一个女神，她分裂成为正之女神阿斯塔露迪和负之女神尤奴。阿斯塔露迪是正、是束缚、是秩序、是安定、是过去、她是答；而尤奴是负、是自由、是混沌、是变化、是未来、她是谜，两者相对存在。阿斯塔露迪认为正是因为尤奴的存在才使得她犯下如此大的错误，她要毁灭尤奴。因为两位女神是相对存在的同一人，所以无法彼此伤害。阿斯塔露迪决定消灭尤奴只有让曼那兹做她的媒介，她从人类中选出力量最为强大的精英们，将自己的神力赐于他们，这就是女神加护。贝奥克的神剑士奥尔迪娜的女神加护在她的双剑之上，这双神剑便是拉古尼尔和艾塔尔多。拉格兹的狮子战士索恩与龙鳞族首领迪金汉萨的女神加护在他们各自的身体之上，他们三位就是创世圣经上所记载的“上古三雄”。尤奴也给自己的队伍穿上了受到女神加护的铠甲，但三雄的战斗力犹如摧枯拉朽，他们在双神剑和龙王、狮王的面前简直不堪一击。尤奴败了，女神要制裁她，要毁灭她。但这时艾鲁兰和奥尔迪娜却为她求情，他们承诺人类之间不会再发生斗争，请将尤奴封印起来。于是尤奴被封印在一枚纹章之中，这就是散发苍炎光芒的“火炎纹章”。正之女神阿斯塔露迪让艾鲁兰看守这个世界，监督人类履行自己的诺言，便进入长眠，直到千年后会再次醒来察看人类的情况。神剑士奥尔迪娜建立了贝格尼翁王国，成为女王，并与艾鲁兰结合，他们生下的后代则作为整个大陆信奉女神的象征，拥有能直接与女神对话的能力，有着极高的地位被尊为神使。元老院将贝格尼翁王国改为帝国，将整个特里乌斯大陆的土地，除了高鲁多亚地域外，全部占领成为自己的统治之下。而她的一双神剑则一直保留在贝格尼翁帝国，直到《苍·晓》的故事中作为贯穿整个剧情的引子出现。



介绍完创世神话，让我们回到《苍·晓》的背景故事时代，距离女神苏醒大概还有两百多年，“上古三雄”的奥尔迪娜和索恩早已不在世间，作为女神代理人的艾鲁兰看惯了世间的丑陋，他决定推波助澜一把，让世界全面陷入战乱之中，以让女神提前苏醒来惩罚人类。老谋深算的龙王迪金汉萨早就预料到人类无法遵守承诺，遭受女神制裁是早晚的事情，所以在女神沉睡之际就将全族与世隔绝，以避免不幸的发生。

在这里要再说明一下“女神加护”，前文提到“女神加护”是将女神的祝福施加到武器或者防具上，身穿着受过“女神加护”的铠甲或者身体，只有经受过 “女神加护”的武器才能对其造成伤害。换言之，除了受过“女神加护”的神武器外，无法伤害到拥有“女神加护”的人。在《苍炎之轨迹》中拥有女神加护的角色有贝格尼翁的宰相塞菲兰（即艾鲁兰）、漆黑之骑士和狂王阿修那德。而黑骑士绝对是刚接触《苍炎之轨迹》朋友的噩梦，他受塞菲兰的指使抢夺“火炎纹章”送给阿修那德，好让世界爆发战乱。塞菲兰赐于他双神剑中的艾塔尔多和受过女神加护的铠甲，所以在27章“宿命之刻”之前，玩家是无法打败他的。苍炎的终章“归还”中除了拉格兹的援军外，我军只有拿着神剑拉古尼尔的艾克能够对其造成伤害。双神剑拉古尼尔和艾塔尔多是上古神器，是千年前传说中的英雄使用武器，它的威力远高于《晓之女神》终章“再生 Area3”开始前，尤奴为我军加护的其他武器。

□文/七曜

——NDS 吉他英雄控制器上手评测

指尖飞舞的音符

这是一款充满想象力的作品，音乐与控制完美结合后将会带给你最大的游戏乐趣，这就是由Red Octane制作Activision发行的《吉他英雄》。这是一款拥有着异常魅力的游戏，虽然早在很久以前Konami公司就制作过以吉他为主的音乐游戏，但《吉他英雄》的出现让所有此类作品都黯然失色。制作商Red Octane充满了创新的风格让游戏成为了目前欧美最火爆的游戏。

《吉他英雄》的演奏方法和一般节拍式的音乐游戏相同，都是当音乐节拍到达特定的按键区域后按下相应地按键。听起来很简单，不过要是自己实际去玩一玩的话会发现实际上手并不是很容易，如果说你在购买游戏后发现从中得不到任何乐趣，那么我猜想你一定没有使用这款游戏中的精髓——吉他控制器，这款游戏最大的魅力就来源于它的专用吉他控制器，吉他控制器的外形被设计成为吉他的摸样，在琴颈上所拥有的5个按键分别对应游戏中的5个彩色节拍，琴身上面的拨弦被设计成为一个单独的拨动开关，当音符节拍来到对应按键的区域时你需要按住与节拍相对应的颜色按键后在节拍点与5色按键相重合时拨动琴弦即可完成一次操作。吉他英雄的吉他控制器可不是那么好掌握，首先你需要用4个手指头灵活地按动每一个键，食指、中指、无名指、小指分别对应前四个按键，而最后一个橙色按键则需要你的小指熟练掌握接触它的技巧了。

《吉他英雄》与吉他英雄控制器是密不可分的，当你拥有它们的时候你就可以在家中尽情体验这款游戏的乐趣了。这款游戏在欧美市场越来越火，代理商Activision当然不能放过任何圈钱的机会，2008年Activision特地制作了《吉他英雄》的NDS版，游戏刚刚放出画面的时候，很多玩家都感觉制作的还算不错，由于NDS机能本身所限导致游戏画面并不能够达到次世代主机的水准，不过厂商仍然还是将乐队与演奏场景结合的完美无缺。

与家用机版相同，NDS版《吉他英雄》仍然为玩家们准备了一款外接控制设备，这款控制设备小巧玲珑，不过大家可千万不要以为这个控制器是一把小巧的吉他，它只是一个拥有四色按键的手把而已，接下来我们就来为大家进行一下简单地评测。□文/莱团

我们如何评测

评测组所购买的是《吉他英雄》NDS正版套装，里面拥有《吉他英雄》控制器一个。我们会从控制器的手感和操作灵敏度对其进行一个简单的测试，我们评测的机器有NDS与NDSL，因为这两个机器由于S2端口的不同所有在安装上也会有所区别。



包装内容

1、NDS吉他英雄正版游戏卡
2、吉他英雄周边控制器一个
3、NDS专用延长插卡一个
4、拨片式触摸笔一个
5、产品安装说明书一个
6、吉他英雄产品贴纸2张



POINT.1 安装方法



从包装中拿出控制器后我们可以发现这个控制的重量并不算是很轻，不过倒是很小巧，控制器正面是一个非常漂亮的《吉他英雄》LOGO，LOGO下面有一个凹槽，这里会有一个拨片，将其拿出来后我们可以看到这是一个拨片式的触摸笔，设计的十分小巧，控制前正面还有一个用来套在手上的护带，将控制器竖起来后就可以伸出左手从护带中插过来，完成手部的安装，接下来将控制器下端类似于GBA卡一样的端口与S2端口结合即可完成全部组装，这里需要注意，如果你的NDS是老版型号，那么就需要使用里面的接口延长卡，安装这个也很简单，只需要将控制器接口处的两个螺丝拧下来，再将延长卡接上去拧上螺丝即可。

POINT.3 产品画面观

小巧的控制器是这个周边主要亮点之一，不过在重量上稍显得有些沉重。主要用来固定的背带看来不太适合手胖或者是手大的朋友，虽然说背带可以进行缩放，不过对于大手的朋友们来说即使套进去了也不会很舒服，所以在这点上设计的未免有些过于“自我化”。拨片的位置很好，就在控制器正下方，无论是取出还是放入都会很方便，拨片大小与普通吉他拨片相同，在正反两面采用了拇指凹槽设计拿起来的感觉确实非常好。控制器正前方的4色按键设计的过小，带上控制器之后小手指位置总会让人觉得不是很舒服。前三个按键位置到是恰到好处，实在适应不来四键的朋友玩玩简单模式也是可以的。



POINT.2 产品实际测试

将控制器接入NDSL后，我们就要准备开始游戏了,在这里需要说明一下，如果你下载的是盗版ROM想要进行游戏，也需要插上正版的吉他控制器，不然的话可是无法进行游戏的哦！（盗版破解后的rom能够跳过检测吉他控制器的部分，虽说可以进行游戏，但是由于使用NDS本身按键进行操作会使游戏变得非常无聊），进入游戏后首先出现的是佩戴控制器界面，系统给出两张图来告诉你如何佩戴控制器。

正式进入游戏后，我们就可以选择快速游戏部分开始演奏了，根据我们的实际测试发现游戏的按键准确度很好，并不会出现任何延迟情况，但是经过一段时间后，测试小组人员发现小手指会很酸痛，很有可能是还不熟悉按键所致，更为主要的原因还是因为厂商将按键部分设计的过小，导致小手指在按一段时间后会发生酸痛。拨片效果不错拿在手里感觉很舒服，拨片位置两个为大拇指准备的凹槽设计地相当不错，只不过由于NDS采用的是屏幕波动方式，所以在手感上远远不能够与PS2上的吉他控制器相比，不过除此之外还是很不错的。

评测意见

评测组有很多成员对其投支持票，而还有一部分人对其投反对票。投反对票的人主要对这款控制器的按键设置以及吉他拨片部分感到不满，反对派A君说：“这款游戏在NDS上制作的有模有样，收录的音乐也很好听，只不过控制器部分小手指长时间使用后会造成严重酸痛，而且在连续按动不同键位的时候这种现象更为明显，如果这把控制器能够在大一些就好了。”反对派B君说：“用拨片在屏幕上拨动的感觉十分不好，没有什么弹奏吉他的感觉，除此之外PS2版本进行升级状态只需要将吉他竖起来的设定在NDS版中改成了点击，这点也让人十分不爽。”支持派的A君说：“想不到能够在NDS上玩到《吉他英雄》，厂商基本上保留了原作的风格，虽然说观众与歌曲的数量减少了，但是游戏仍然保持着以往地高水准，控制器部分制作的也很优秀，推荐喜欢吉他英雄的玩家们购买。”

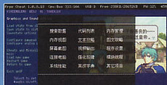
掌机实用软件教学解析

PSP金手指FreeCheat

这款由国人推出的金手指软件一直受到玩家们一致的好评，这款软件最大的特点就是集合了众多小软件的功能，并且将其融合为一体，只要你下载一款金手指软件，那么就可以享受到许多有用处的功能。这款软件的作者JUNE更新地非常勤快，几乎每隔两三天就更新一次，这也主要是和他能够积极吸取用户意见有关，那么我们看一看最近JUNE又更新了什么功能在他的金手指上。

7月14日

1.存档破解不再需要占用任何内存资源，老P也可以在任何时候使用这个功能；
2.更改操作行为无需重启，可以在任意时候导入(回写)或者导出(DUMP)；
3.多次存档的游戏会在SAVEDATA目录下生成一系列数据文件，用ID_0.SAV，ID_1.SAV等文件命名，要移植的话，只需全部复制到目录下，程序会自动识别；
4.查看存档上显示存档数据的源地址，按○键会打开内存视图，直接定位该地址；
5.修正修改界面颜色会导致死机的问题；
6.破解存档操作方式稍微更改了一下：
A.导出存档方式：打开存档数据管理，选择导出，直接在游戏里执行存档一次，会在FREECHEAT/SAVEDATA目录下自动生成一个同名的SAV文件；
B.导入存档方式：将修改好或是备份的存档文件复制到FREECHEAT/SAVEDATA目录，打开存档数据管理，在当前操作行为选择导入，直接在游戏里执行存档一次。
(以上操作无需重启游戏或者FC，然后时候都可以直接执行)
7、加入在任意时候更换游戏(在FC的其他项目->更换游戏里面打开文件浏览，选中你要运行的ISO文件，按下○键就可以了，ISO文件可以放置任意目录下)



7月16日

1.破解存档执行导出工作的话，会将游戏存档的加密KEY也一起导出来，可以提供给第三方破解存档程序使用，比如SED这个程序；
2.加入定时唤醒系统的功能，制定一个时间值(分钟)，将系统关闭或休眠之后，到达指定的时间，系统自动启动/唤醒；

7月17日

加入多级指针复制指令，使用方法和标准的单级指针复制指令类似，只需要将递进指针的最后两行略加修改并附加上第三行的附加码就好了。

如《高达战斗宇宙》这个游戏的HP地址是[[[0x158BFE0]+0x00]+0xF0]，而表示当前HP最大值的地址是[[[0x158BFE0]+0x00]+0xF4]。如果要写出HP不减的代码，需要将[[[0x158BFE0]+0x00]+0xF4]上的数值复制到[[[0x158BFE0]+0x00]+0xF0]，将其写成代码就是：

```
_L 0x6158BFE0 0x00000000
_L 0x00060000 0x00000000
_L 0x60000000 0x00000004
_L 0x00000001 0x000000F4
_L 0x100000F0 0x00000000
```

这么说可能有点罗嗦，但是了解指针码的朋友应该很快就会明白过来了。

7月22日

1.CPU频率设置的函数改为使用M33提供的函数；
2.加入浏览JPG图片集；
7月24日：
1.浏览图片集的话，会在屏幕底部显示当前页码和总页码的信息；
2.退出图片集浏览，会记忆当时的位置和页数，在任何时候打开会自动还原；
3.在浏览图片集，按下音符键切换翻页的数量，在1和10之间互相切换；
4.浏览图片集，如果当前的图片宽度小于或等于480的话，按下方向键左/右键，会变成翻页操作，(PS：感谢PLUSER协助绘制信息栏的图片)

7月25日

增加兼容CW的多级指针码，有使用需求就无需转换了，这是一个很糟糕的

7月28日

1.HOOK方式改换成M33的函数去实现；
2.关闭视频输出后可完整还原占用的内存；
3.完美解决了380+系统不打FAT补丁出现的呼出/截图黄灯死机问题；
4.完美解决即时存档在待机恢复之后，造成F1数据丢失的问题；

NDS存档助手DSSaveTool

存档文件一直都是各位玩家们交流自己心得与成绩的一种方式，和电脑游戏相同我们都能够通过下载获得得到别人的存档了解游戏的许多内容。NDS存档也包含在内，在NDS的正版卡带中会有一个存档文件，在没有推出烧录卡之前这个存档文件是不能够被导出的，烧录卡出现后每进行一款NDS游戏就会在烧录卡中留下与游戏名称相同的存档文件，不过这些存档文件根据烧录卡的不同，大小也不一样，如果你直接将存档文件拷贝到其它烧录卡中那么就会出现不能够被兼容的情况，这点可真是十分不妙，所以一些制作烧录卡商纷纷推出其它烧录卡转换成为自己烧录卡兼容格式的软件，这些软件都有一个共用的特点，那就是只能够转换成为自己烧录卡所兼容的格式，这样一来真是十分不便，现在好了我们下面要为大家介绍的软件就是……

它是一款能够互相转换NDS游戏存档的软件，可以说这款软件再我们使用烧录卡过程中是必不可缺少的。这款软件主要是体现再功能强大方面，它几乎可以转换所有种类的存档格式为其它烧录卡格式，而且还能够针对一些主流烧录卡存档文件进行优化，让其在转换成为其它烧录卡存档格式后能够更好地兼容。有了这款软件之后就可以完全抛弃专用转换软件，拥有这一款即可寝室无忧……

软件功能

1、几乎兼容所有烧录卡的存档格式，并且将其转换成为其它烧录卡格式。

2、对一些常见的烧录卡如：R4、M3、DSTT的存档文件进行了优化，在转换成为其它格式的时候能够更好地兼容。

3、能够将M3上面的《口袋妖怪钻石珍珠》存档转换成为其它格式存档。

4、能够测试出现有存档的实用数据大小，并且根据其大小进行数据优化。

5、简单便利的操作，一目了然的界面。

使用说明

1、已优化好的存档类型无需选择，如要自动转换成其它存档格式的话，需再转换之前进行一下设定，在转换为其它格式选项中将转换后格式选择成“Other”，并手动选择其存档大小。

2、此版本还不能够完全控制所有存档格式，所以有一部分存档还是需要玩家手动选择存档大小的。

3、转换完成后，需要玩家自行改名成为你烧录卡所支持的存档格式，这点确实有些麻烦，不过下一个版本中会进行调整。

4、这款软件采用C# 2003进行编写，所以需要微软.net freamwork 1.1运行库支持，如果电脑系统中没有安装运行库的玩家请去微软官方网站进行下载。

实际存档转换测试

本次测试只是为了让玩家们了解此软件，更主要的就是转换后针对手动选择存档大小不了解的玩家们有一定的帮助作用。

1、首先选择好你要转换的存档，并且有明确目的它要往哪个烧录卡上进行转换。选择完毕后存档测试功能将会自动执行。

2、测试完毕后将会用四种不同颜色条来显示其中的意义。

3、不同颜色所代表的意义：

红色，这些数据是有用的，在转换之后会进行强制保留；

黄色，这些数据用处不大，在转换之后可能会进行保留；

绿色，这些数据是没有用的，在转换之后会强制进行删除；

灰色，没有数据，再转换的时候不被保留，如果需要保留的话，那么将会使用“FF”进行填充；

了解了上面的含义后任何玩家都可以轻松上手了。

集成电路中的美好回忆，卡带の物语！



电子游戏从内置发展到使用卡带存储游戏软件，可以说是一个飞跃性的发展。游戏卡带是写入固定程序的硬件，同时也是软件的载体。由于卡带结构简单，不需要额外的读取装置，而且便于保存，所以这种软件的承载方式很快就流行起来。但是它也有两个致命缺陷：成本过高，而且存储容量有限。到了32位主机的时代，光盘媒体逐渐取代了卡带。但是，在卡带游戏逐渐淡出电视游戏机主流，满大街都是CD与DVD游戏的今天，这些看似古老的游戏依旧散发着令人怀念的魅力。　主持/猴子

游戏卡带从ATARI时期就已经流行，但是当时的卡带因为容量和主机机能的限制而略显简陋。自从任天堂的FC把更多优秀游戏带给众多玩家的时候，卡带游戏的兴盛期就开始了。之后SEGA的MD、NEC的PC-E、任天堂的SFC、N64都是卡带主机中最常见的。另外，SNK发售的可以与街机基板互换的NEOGEO采用的也是卡带，但是因为容量与完全移植自街机的原因，NEOGEO的卡带十分昂贵（大约为29800日元），几乎超过了一台全新游戏机的价格。到了N64时代之后，因为光盘载体已经彻底占据了优势，除了任天堂和SNK之外，其他的硬件商基本上停止了电视游戏机卡带的制作，游戏卡带的主要市场转移至掌机上。

人们公认卡带游戏全盛时期，应该是任天堂的16位家用主机SFC的时代。1995年，当采用大容量的CD-ROM为载体的新主机日渐崛起的时候，SFC这位当时已经显得有些落伍的霸者展现了最后的辉煌，那一年有许多优秀的游戏在这个平台上推出，其中如火纹圣战系谱、DQ6等超大作自然不用多说，但是在这些名作之中，有一部作品虽然以前没有形成系列，以全新作的形态登场，但是却以其独特的吸引力一炮走红，成为无数玩家们心目中的经典。

CHECK UP! 跨越藩篱的梦幻大作——超时空之钥



众所周知，Square和Enix在合并之前，都是在日本举足轻重的角色扮演游戏大厂，这两家各自的招牌作品《最终幻想》与《勇者斗恶龙》都是百万级别的重磅炸弹，这些年来也一直被玩家们追捧和比较着。在2003年之前两社一直是好敌手的关系，想要它们合作一部游戏，简直像天方夜谭一般，但是这样的神话偏偏在1995年就实现了。DQ的剧本创作人堀井雄二与FF系列的主要制作人坂口博信，再加上一直为DQ系列做人设的鸟山明，以及Square开发RPG游戏的诸多制作人，创造了这部史无前例的作品。

在《超时空之钥》的强大制作队伍中，三位主创人物里有两位是DQ系列"铁三角"的灵魂人物，另外一位则是与他们齐名的FF之父。实际上，坂口博信作为总监制，担任的工作并不多，鸟山明负责的也只是角色的设计。堀井雄二为初期剧本进行了执笔，之后只负责监修工作。真正现场担任制作指挥的是北濑佳范和时田贵司，而游戏的实际监制工作由青木和彦担当。游戏的剧本主要是加藤正人负责的。再加上植松伸夫和光田康典这两位王牌级别的音乐制作人，《超时空之钥》的制作阵容堪称天衣无缝的梦幻组合。上述的制作人员随便挑出哪一位都是独当一面的人才，而他们的这次精诚合作，也使这个游戏成为留给后人的一份意味深长的礼物。

浮云的重制版

←欧美FANS们的努力最终在2004年被Square Enix叫停了。





←这是SFC版，DS版的画面不会有什么变化。

完全再现当初冒险的感动

1. 感动一代人的王道游戏

当然，如果只是凭借着制作人员的名气，这个游戏是不可能成为经典的。何况那个时代的玩家们也没有多少人对这些制作者的情况如此熟悉。真正抓住玩家们内心的，还是游戏的优良品质。以SFC的能力和32Mb的容量而言，整个游戏制作得应该说是相当完美了。在片头部分，一个来回运动的钟摆引出时钟，之后时钟变成字母C，然后整个游戏的标题Chrono Trigger也随之出现。进入游戏之后，首先映入玩家眼帘的是蓝天白云、鸣叫的海鸥和升上天空的气球。一切的故事从王国的千年庆典开始，而出现在大家面前的主人公克鲁诺——红头发的"超级赛亚人"少年（没办法，鸟山明的人设总是让人想起他的作品来），在母亲的催促之下前往千年庆典的广场，在那里与离家出走的公主玛露（布尔玛？）相遇。他们在试玩少女发

内幕！期待连载第一回 卡带帝国的兴亡史

从FC时代开始，任天堂开创了电视游戏产业的新格局。自1983年以来的10多年，庞大的游戏帝国在卡带基础上维持着稳固的秩序。但随着当时的次世代主机（SS/PS/3DO）的冲击，任氏帝国内部潜藏的种种危机，终于在1996年爆发。N64时代的任天堂无法继续维持自己的势力，巨大的市场在SONY的进攻下被一步步蚕食鲸吞。此后业界的格局主导者从任天堂转到了SCE，这种局面一直持续到2006年。这段历史早已被玩家们熟悉，但在这幕后又有什么样的关联，也许知道的人并不多，从某种意义上说，Sony和后来的SCE，与任天堂最初在同一个起点，但是从他们站在一起的那一刻开始，便已经朝着不同的方向行进，最终分道扬镳，成为对立的双方。

■惊人的报导

1993年8月24日，任天堂公司集中了由旗下经销商组成的"初心会"成员，公布任天堂的最新动向。毕竟对于经销商而言，这确实是生死存亡的问题。在那一年，他们面临着已经落后的FC主机与卡带大量存货卖不出去的压力。任天堂在市场上投入了大量以3D立体为宣传卖点的游戏（编者按：即使用FX芯片的SFC的3D游戏《星际火狐》），期待达到山内社长当初定下的"百万销量"的目标。但最后的结果无法与当初的期待相比，这一打击是相当大的，最后该公司的开发部长为了承担责任而自杀身亡。

SFC自从1990年发售以来一直极受欢迎，CAPCOM在这个平台上制作的《街头霸王2》（8人街霸），单在日本就有600万的销量。但在次世代主机发表后，人们对于新主机期待很高，所以后来素质更高的《街头霸王2 TURBO》（12人街霸）的销量在发售之后不久便停滞不前。但是，以剧情取胜的RPG游戏《勇者斗恶龙》，因为是系列名作，所以能够保持一定的市场。但是动作游戏已经充斥了太多类似作品，达到了饱和状态，因此无法达到DQ一样稳定的销量。

当然，软件业的萧条对硬件产生影响，SFC主机原本的计划零售价是25000日元，在1993年初，该主机的零售价已经降到17000日元，到这年夏天跌到了15000日元。到了8月份争夺年中市场的时候，许多店面上SFC的价格已经变成了13000日元。

话又说回来，在参加这次任天堂"初心会"的人中，许多人关注的问题焦点是相同的：任天堂原先就公布了SFC光碟机的情报，以对抗那些用CD作为载体的次世代主机。但是自从原型机公布以来，一直到8月24日会议召开那天，任天堂一直没有再发布过和SFC光碟机有关的任何消息。任天堂的SFC光碟机是与欧洲最大的家电制造商飞利浦（PHILIPS）合作开发的，日经报纸关于此事的评论是"光碟机软件使用的开发设备，截止到最近为止，还没有送到协力软件制造商手中，不禁令人怀疑这个产品在今年年内是否可以顺利上市"。然而，实际上部分规模较大的软件公司，早已经取得开发设备了，只是这个消息一直被故意隐藏，没有向外界公布而已。

任天堂的企图不被外人所知，因而引起了多方怀疑："事到如今，光碟机会不会发售了？"

8月24日一早，预定参加会议的初心会成员们，



明家路卡（阿拉蕾……）的传送机器的时候，玛露突然被传送到未知空间，克鲁诺为救玛露也追随而去，却发现自己穿越到了400年前。于是以此为契机，一部时空大冒险拉开了序幕。游戏有许多分支剧情，像"王国审判"还有魔王成为同伴的情节，都让玩家们感到耳目一新。而游戏最后的结局也有N多个，有的很无厘头，有的很悲壮。而真正感人的结局则是每个玩此游戏的人必须看到的。

游戏故事是充满趣味与内涵的。与时下流行的N多乱七八糟的穿越题材不同，主人公一行来往于不同时代之间，既不是为了一统天下的春秋大梦也不是为了肥皂剧一般的感情问题，只是为了"与朋友共同打败魔王拯救世界"这个看起来单纯但充满少年般热血的目的。话说回来，这游戏的主人公毕竟也是一个少年啊。玩家在充满惊奇的冒险故事中，深切体会到"友情、努力、胜利"的精神（啊咧，这不是少年JUMP的作品啊），这样的世界观也代表了90年代RPG的基本格调。当许多RPG为了体现风格而变得艰深晦涩的时候，它能够让玩家们抛弃过多的包袱，从一个简单的出发点重新开始，并且用心去体会一部触及灵魂的作品，这样的游戏又有什么不好的呢？除了壮大的冒险故事外，游戏的音乐是另外一大亮点。植松伸夫与光田康典这两位大师的作曲使游戏充满幻想气氛。本作也是光田康典作为游戏作曲的出道之作，这位出自久石让门下的年轻的音乐人当时只有23岁，但是他的才华已经被充分地展示出来。在之后的数年中，他成长为一名优秀的音乐制作人，他的许多作品如《异度》系列也被国内的玩家们熟知。

2. 漫长而曲折的复刻之路

时至今日，虽然《超时空之钥》已经问世13年，但是仍旧有许多玩家对它持有深厚的感情。在1999年11月，本作的续篇《穿越时空》发售前夕，《超时空之钥》在PS上推出了复刻版。除了完全再现SFC版的内容之外，PS版还追加了大量的2D动画（由东映制作），与鸟山明的风格配合得十分到位。之后本作没有移植给其他机种，海外的fans们却已经开始制作同人游戏了。名为《超时空之钥：复活》（Chrono Trigger Resurrection）的PC版同人复刻游戏使Square Enix都震惊不已，结果在SE的干预之下，这个同人游戏的制作在2004年无果而终。到了2008年7月，SE突然在自己的官方网站上公布了一个"重大游戏"的消息，当时还犹抱琵琶半遮面，但是该游戏的网址中的"ctds"四个字母却似乎是向玩家们有意泄露了它的真面目。果然不出大家所料，几天之后《超时空之钥》的DS复刻版正式发表，虽然这次只是复刻2D的版本，但是在系列粉丝们苦等了13年之后，这部游戏的出现还是让不少人为之兴奋。终于能够在掌机上玩到它了，尽管SE"完全移植"的做法注定会引起一些玩家的不满（比方说笔者对SE就有很大的意见。你说你自己不思进取还不让对这个游戏有爱的人做，会让许多真正喜欢这个游戏的人失望），但是，作为一部代表一个时代的游戏，只要它会推出，就一定有人去玩的。

EPISODE 与卡带相关的小知识

游戏卡带的全名叫只读存储卡带（ROM cassette），是写有游戏程序的集成电路，上面有端子与游戏机的卡带插槽相连。当卡带与游戏主机连接之后，游戏机可以将卡带内部的程序读入内存，进行游戏。卡带本身属于一次性写入的设备，里面的程序一般不能改变，也不能存储游戏进度。后来卡带中增加了搭配电池的SRAM，可以长期保存游戏的记录，但是电池的电量用完或者将电池取下之后游戏记录就会丢失，这个问题到N64时代仍然一直困扰这许多玩家。到了GBA时代，游戏卡开始采用Flash闪存芯片存储进度，玩家们的游戏记录终于可以保存更长时间而不用更换电池了。但是SRAM也好，Flash也好，这些芯片都是在科技发展到一定程度之后才广泛应用在游戏卡带上的，最早的卡带使用的还是ROM。换言之，ROM在卡带中始终是最核心的部分。



说起来，"游戏卡带"本身这个译名也是不太科学的。因为"卡带"的"带"是从"磁带"（Cassette）这个词衍生来的。因为游戏卡的形状与磁带很相似，于是一些人就把它也称为"带子"（这一点在80年代是很流行的）。在英语中，由于Cassette一词容易引出歧义，所以欧美习惯用"ROM卡"（ROM Cartridge）来称呼游戏卡带。好在中文博大精深，无论是Cassette也好Cartridge也好，因为译名相近，最后笼统地称之为"卡带"，于是就有了今天的这个名称。在80年代接触的玩家们，一提到"卡带"这个词汇，首先想到的是贴着各种标签的游戏软件，在这些集成电路当中，凝聚着大家美好的回忆。



←从ATARI时代就出现的游戏卡带，实现了游戏软硬件的分离，也形成了游戏主机商与软件商两派不同的力量，为现今业界塑造了基础。

在看到日经新闻上关于光碟机的一条报导之后，都感到深深的震惊。这条新闻说的是任天堂和SGI（Silicon Graphics）合作开发，预计在1995年上市的价格锁定在250美元的64位元CPU的新游戏机的消息。在SFC光碟机还未诞生的时候，任天堂就将这个计划一脚踢翻，之后搬出了依旧使用卡带的N64主机，作为镇压次世代反叛者的武器。

■山内社长的演说内容究竟是真是假?

以"京都纸牌公司"起家，靠着FC红白机打下江山，成为日本最优秀企业之一的任天堂，这天举办会议的地点设在和10年前（1983年）任天堂对初心会发表FC红白机的会场相同的地方。不同的是，当时的FC已经开发完成，会议主要是针对如何将主机投入市场的具体问题，而现在N64连个影子都没有，甚至连名称都没有确定，只是"预计于1995年推出的64位元主机"。

"让他们看看娱乐企业的真正力量！"最后登上讲台的山内社长发出了强烈的呼喊声。然而，任凭台上的山内社长握拳向天，激动得满脸通红，台下的与会者们仍然发不出一声叹息。毕竟，会议上似乎已经宣布光碟机的计划被无限期搁置。但是对这些经销商而言，最重要的不是"未来的梦想"，而是现在就要贩卖的商品。所以，离开会场的每个人心中都带着相同的疑惑。"这是第一次看到山内先生这样的激动。"

任天堂公布了新的发展动态之后，几乎没有人敢相信这是事实。而这完全和报导媒体的权威性无关。随着报导之后，浮现在业界人士心中的是"这不过又是任天堂惯用的宣传策略"。运用诸如此类的宣传手段牵制消费者，或者左右开发协力厂商，正是任天堂一贯使用的战术。

任天堂的16位主机SFC比起当初发表的预定上市日期（1988年）晚了2年半，而光碟机自从宣布后，到93年8月为止连能否上市都是未知数。任天堂一直喜欢玩弄这种"狼来了"一般的把戏，周围人已经不厌其烦。而换了软件开发公司，他们大都会说："不如打个电话到SGI，要求他们一起开发吧！"，之后便不会再说什么了。关于N64在当时是否会立刻推出，电脑业相关人士对此的意见是："32位的电脑现在才刚刚普及，就想把64位的CPU的主机在1995年以250美元的价格上市，这简直是痴人说梦。"而日经新闻则以一种对任天堂计划的上市日期半信半疑的态度，做出了报导："任天堂公司的SFC实际上市日期，比预定大约拖后了1年半左右，光碟机的预定发售日期是今年（1993年）年初，这件事（N64计划）对于任天堂一直拥有的地位将造成很严重的打击。如果64位机也延误了上市的日期，很有可能被SEGA等竞争对手赶上，而失去商场上的时机。"

这个报导中说的延后时间"1年半"与前文所述的"2年半"之间的差异，主要是参考的时间点不同而产生的。任天堂本身针对这些不同的说法，一向采取同意的官方化态度："这些纯粹是外界对SFC上市时间做出的臆测而已。"本文所刊载的"2年半"是以最早登在《京都新闻》上"SFC1988年发售"的消息为基准。

对于这次任天堂的发表会，大部分人都认为，这是为了牵制松下电器在1993年10月发售的3DO（美版）计划而进行的烟幕弹宣传。日版3DO计划在1994年春季发售。而SEGA在94年投入的32位光碟主机SEGA SATURN也是被牵制的对象之一。

探寻失落星球

这是一个新能源被冰雪覆盖的极寒星球。

这是一个被冰雪覆盖的极寒星球，人类在这里寻找着可供开发使用的新能源。随着几十年的发展，形成了众多具有相当规模的军队组织及数不清的雪贼队伍，他们各自进行着独立的开发工作，并互相持续着掠夺与杀戮的进程。而这个星球的原住异形生物——AKRID也一刻也没有停止过对人类的威胁与攻击，为对抗之而产生的各类兵器与战斗机甲VS更进一步扩大着这个星球探索的进程……在这个维持生命的热能都需要人工制造的残酷世界，渺小的人类将走向何方……？

《失落星球》是CAPCOM出品的一部融合欧美粗旷与东方神韵的奇妙之作，无论在欧美还是在日本地区都赢得了不错的口碑，在这个总共六期的短篇连载中，就带领着大家探索一下其中蕴涵的独特魅力。 □文/翅膀



VAYYNE HOLDEN
威因·霍鲁丁

●身高/177cm ●体重/68kg ●年龄/不详 ●血型/O型

原属NEVEC部队的一名战斗队员，父亲盖鲁是这支部队的小队长，在巨大AKRID米德利梅的袭击中受了重伤，醒来后失去了以前的记忆，只记得那只恐怖的巨大身影和被其杀死的父亲，还有VS的驾驶技术。因受到救其的雪贼的邀请而加入了他们的队伍，开始了寻找自己记忆的旅途。威因的右手被移植了拥有超常再生能力的特殊装置“哈莫南扎”，但因为长期冷冻状态只保持了最低限度的维持生命机能，只要存在热能的情况下就会迅速恢复威因的体力。

※注:威因在日版和美版中的设定有细微的差别,美版中是蒙着面罩的样子，样子比较彪悍,日版则将面罩拿掉了,露出了帅气的面庞,也算是地域文化差异的一种表现。

星球原生物种——AKRID

以人类的眼光来看，AKRID这种生物与异型怪物无二，但其实它们才是这个极寒星球最早的住民，也就是说AKRID才是这个世界真正的主人，而人类，不过是外星球的入侵者而已。但对于来到这个世界的人来说，这并不重要，如何能在这种无法用语言沟通的怪物爪下生存下去才是唯一关心的事情。

CHRYATIS
克拉提斯

●全长/8330mm
●全高/7000mm

十分好战的AKRID，感知到AKRID以外的热能反应就会立刻将之视为敌人展开排除行动，而且一旦开始攻击，直到对方热能反应消失前都不会停止，特别是它的前肢，犹如巨大镰刀一样的利爪能对大范围内的敌人造成致命伤害，前肢发达，支撑起巨大的身体高速地在雪地上来去自如，繁殖力、环境适应力均为AK中的最高等级，分布范围遍布星球全土，存在着各种进化变异的种类。克拉提斯是最早与人类遭遇的AK之一，其对人类形成的巨大威胁也是战斗机甲VS的开发起因。



TRILID
特莱利德



●全长/3500mm
●全宽/1600mm

拥有飞行能力的小型AKRID，身体犹如软组织结构，上部生有叶片一样的羽翼，像游泳一样在空中飞行。没有外壳，对外敌的侵害抵抗力较低，因此基本群体活动，以同伴之间互相作为掩护。尾部末端兼有口的作用，用来吸取地表微量的热能作为食物，生息范围含盖星球全土，多聚居在平原、山岳洞窟地带，环境适应力相当强。

GODON
戈顿

●全长/13000mm
●全高/7000mm

推测为小型AKRID的巨大变异种，栖息在地底大空洞中，多为个体单独行动，嘴颚部非常发达，既具备轻易咬碎金属的硬度也可以伸缩出去攻击外敌，背部的外壳作为保护其身体的装甲异常坚硬，普通的枪弹很难对其形成有效的伤害。其将身体蜷缩成球体的翻滚冲撞具有轻易粉碎岩石的破坏力。 并会利用这点在岩石层中来往穿梭，绕到敌人身后出奇不意地发动袭击。戈顿的弱点与其原型AK同样为身后尾部没有覆盖甲壳的神经末梢体，如果受到集中攻击的话会大幅削减其的活动能力，甚至将其击杀。

大黑健二：游戏开发总负责人，担任过《鬼武者》系列1-3代的企划工作。

川野隆裕：美术总监，负责本作全部图像方面的工作，以前担任过《鬼武者》系列的角色设定。

原美和：担任游戏的背景设定，负责所有关卡地图的设计，过去也做过《鬼武者》系列的背景设定。

——本作的世界观是在怎样的想法下进行设计的？想要朝什么方向发展呢？

大黑健二■首先在立案时我们想制作的就是一款在欧美地区可以拿得出手的射击类作品，同时也想在日本地区获得成功。因此并没有设定为战争题材，而是加入了日本人比较喜欢的机器人题材要素，这是最初就决定好了的。白雪的舞台设定，则是想表达出自然的美丽、荒凉、寂静的气氛，虽然制作雪的世界有一些难点，但雪的质感及寒冷的环境等比较容易实现出这样的意图。

川野隆裕■我当初参与《失落星球》项目制作的时候，“机器人与极寒的星球”这个基本设定就已经确定下来了，这也是最初的“课题”，我的工作之后就围绕于此而展开来。

——在游戏中表现寒冷和极限环境，有什么比较困难的地方吗？

川野隆裕■要表现出残酷严寒的气氛是游戏设计的重中之重，从最开始我们就考虑了容量、机能等各种因素，试验了不少类似暴风雪那样的效果。后来又加入了在雪地上留下脚印这样的写实型设计。

原美和■确实是这样，单是制作有雪的地图，想要表现出那种“极寒”的意境，就反复试验了很多次呢，除了可以接触到的背景外，只作为背景的雪地场景和各种积雪效果都花了大量时间和心血，不少地方都反反复复试验重做了很多次呢。

无双皆传

第十回 美人如玉剑如虹 天鼓雷音裂苍穹

本栏目在今回正式改版，这期小谈的人物是“鬼雷神”立花訚千代，她在无双系列中首次登场于《战国无双2》，让我们一起来了解这位鬼之娘。 □文/七曜

咏

本是冰清不点妆，从来淡雅蕴清香。幽幽素蕊清风醉，亦翘枝头衬玄霜。淡定梅花噙香笑，枝上雪月两悠然。银妆淡饮风前露，疏影浮动彩云间。横斜占尽春意去，花间傲骨显碧痕。千古琴音传妙曲，素影分辉日月光。梨花一树挽溪月，高曲三叠颂雅风。霜飞风起扰清梦，万丈红尘孑然身。银针笑揽青云气，玉蕊还携冰雪魂。孤芳且许寒天抱，静默无言夜幕藏。尽弃俗世繁华色，肯将玉骨雪中埋。素芳不争蜂蝶慕，此花开后春始来。

万紫千红灿若云霞——立花訚千代

美人如玉剑如虹，天鼓雷音裂苍穹，前言中白梅小诗所咏的就是战国无双2系列中的“鬼雷神”立花訚千代，訚千代又名银千代、胜千代，史上被称为“筑前的白梅”、“花中的立花”。在无双中訚千代的代表属性为雷，这当然是和她的父亲息息相关。她父亲是大友家猛将立花道雪，母亲是仁志姬（西姬·宝树院），仁志姬与先夫离婚后，带着一子一女改嫁立花道雪，几年后生下訚千代。天正三年（1575年）仅6岁便受到道雪让位而成为家督。这是基于道雪的意愿而成为女性当主的特例，所以在战国无双2中，她有一个称号就是“豪气の女城主”。訚千代幼年便生的美丽，拥有白皙的皮肤和明亮的大眼，因而被褒美为“筑前的白梅”。訚千代也具备父亲道雪一般的庄严，幼年即让同年的男童望而怯步，并且逐年成长之间，拥有极高的气质，因此被褒称为“白慈的观音”。

成年后的訚千代灿若云霞。立花道雪听闻同为大友家臣的岩屋城主高桥绍运生有一子与訚千代年龄相近，其子便是千熊丸，日后的立花宗茂。道雪邀了千熊丸到自城立花山城游玩，并观察他的一举一动，认为将来必成大器，遂决定将他交给家老由布惟信教导，期盼能成为独当一面的武士好继承立花家。不久千熊丸，取名高桥弥七郎统虎，道雪便与高桥绍运说了希望让统虎成为立花家的养子，并与訚千代成亲，以继承立花家。起初绍运并不答应，但在道雪苦苦哀求后总算是让统虎成功继承。话说高桥绍运在战国无双2猛将传中也作为柴田胜家转正后的顶替者成为护卫武将之一。天正9年两人正式成亲，起初两人相处和睦，但在道雪死后便开始不合，主因就是两人的性格气质相似，争吵起来互不相让。天正13年道雪于筑后远征中病死，此时统虎改名立花宗茂，与訚千代两人继承立花家。

丰臣秀吉所发起的文禄庆长之役的几年间，因丈夫宗茂出兵朝鲜，她便在领地柳川组成女子巡逻队，严加防止火灾，小偷等，且每夜在街道，屋敷等地来回巡逻。秀吉身在肥前名护屋城时，招集了各大名的妻子伺候，訚千代也受命参加，她知道秀吉极为好色，便和侍女拿着大剃刀，且腰间系了胁差前去参见。当秀吉看到了秀美的訚千代和侍女拿著武器参见时，便褒奖她道“立花家的妻子就算平时也如此有警戒心，真是位女丈夫！”后因此被誉为“立花の勇妇”。

关原合战之际，她因世仇岛津家加入西军且自身已预见东军胜机较大为由而劝宗茂加入东军，但宗茂为了贯彻对秀吉的恩义毅然加入西军。宗茂回国时，她命令家臣数十人前往丰后鹤崎迎接。不久锅岛直茂，加藤清正，黑田如水联军先后攻打柳河城，宗茂命令由家老小野镇幸等人在柳河北方国界布阵，并于江上八院一地死战锅岛胜了一阵后，因兵力不足撤退回柳河。此时訚千代为了捍卫领地，穿著紫系威铠甲，手拿大剃刀，腰系小胁差率领穿著唐红具足的女铁炮队200余人，由宫永村北上，并人人佩带由道雪所发明的“早入”（弹药+弹丸）铁炮，在柳河领地北郊以铁炮集体速射抵挡了锅岛军的军势，因为道雪发明的“早入”能使的铁炮射速比一般铁炮快三倍，而訚千代也从幼年便学习布兵阵型，使得锅岛无法进军，整个大军最终变成只能包围柳河城。之后她为了拖延加藤军进攻，又率800人前往江之浦街道拦截加藤军，使的加藤清正绕路白鸟街道而不从原来的濑高街道进军，成功拖延了时间。而訚千代的速射女铁炮队早先便有了“立花早击女”之名，之后也在九州更加出名，訚千代更被人称“花中的立花”。

天鼓雷音，电光火石——鬼雷神

在无双OROCHI中，訚千代的专用道具名为“道雪具足”，立花道雪病死后，独女银千代与丈夫宗茂一起继承立花家，訚千代虽身为女子，却身先士卒、不让须眉，在战场上身穿父亲的盔甲，英姿飒爽。其父立花道雪本名户次鉴连，是九州户次家第十四代当主，是九州名门大友氏最杰出的武将。武名威震全日本国，连当时如日中天的武田信玄都对其事迹感到震惊。立花道雪自14岁“马ヶ岳城攻城战”初阵至73岁“筑后攻略战”病死，期间经历战役近40次，无一败绩，仅次一项足以使道雪笑傲群雄，但更赋予其传奇色彩的，就是他更是一个下身瘫痪的残疾人。訚千代在无双系列中的最高称号“鬼雷神”，也是继承她其父的。“鬼”是形容訚千代勇猛过人；“雷神”是立花道雪生前的称号，在其青年时期的一个炎热的夏天，道雪在大树下乘凉，惬意间悄然入睡。突然间，乌云翻滚，雷声轰鸣，大雨顿时倾盆。被雷声惊扰了好梦的道雪翻身站起，此刻，恰好一道闪电击中道雪乘凉的大树，道雪下意识的急速出刀劈向落雷。结果可想而知，瞬间电流遍布全身，下半身顿时失去感觉，然竟保命不死。他竟然成为有能力斩断落雷的第一人，令众人畏之，更得到了雷之化身的称号。道雪的爱刀“雷切”原名称为“千鸟”，是一把锋利的利刃。訚千代的“稻妻刀”、“雷霆剑”、“鸿爪迅雷”均名于此。

第一秘藏武器——雷钢须世理

日本神话中的女神须世理所有的雷剑。剑身和剑柄是由一整块雷钢锻造而成，配上如祥云吞日般的护手。须世理姬是苇原国主大汝神，八千矛神的妻子。速须佐之男，破坏神素戋鸣尊的女儿，又称为须世理批卖命。在神话中是一位性格刚烈，英姿飒爽的女神。她嫁给出云国的苇原色许男，但固执的素戋鸣尊却想考验女婿的才能。故意将关到一间施了咒语，布满蛇和毒虫的房间里，幸亏须世理姬及时相救才幸免于难。并偷取了素戋鸣尊秘藏的生太刀、生弓矢和天之沼琴逃走。在逃跑过程中，天之沼琴发出了响声，大地都为之震动，惊动了正在熟睡中的素戋鸣尊，他飞身而起，怒吼着追击二人。他们一路逃到黄泉国比良坂，素戋鸣尊突然让苇原色许男拿出生太刀和生弓矢与曾迫害他的兄弟们激战，最后素戋鸣尊终于认同了女婿的实力，并帮助他平定了整个苇原地区，建立了苇原国，苇原色许男最终成为大国主。另，服部半藏的暗牙黄泉津就是这把生太刀所打造而成。

第二秘藏武器——天雷磐长

宿有磐长女神神力的天雷剑。磐长女神又名磐长媛命或磐长姬，在天孙琼琼杵尊降临之时，欲娶大山只神的女儿木花开耶姬为妻（美神木花开耶姬在本专栏第八回中有过介绍）。而大山只神又将她的姐姐磐长姬也推荐给天孙。然木花开耶姬有倾国之色，而磐长姬其貌不扬，琼琼杵尊则对磐长姬很不屑一顾，把她送回给大山只神。大山只神叹息的说，我的两个女儿各有所长，选择磐长姬，则天神御子之命，她是掌管不老长寿的女神。虽受雪淋风吹，但恒如磐石之长存。选择木花开耶姬，则如木花之欣欣向荣，但也如木花之易衰落。只有两姐妹在一起，才能带给琼琼杵尊永远的幸福。今日返送回磐长姬而独留木花开姬，故天神御子之寿命，恐怕犹如木花之时势易衰败，故此天孙的寿命，始终会有尽期。天孙在日本神话中即是人类祖先，虽是天照的子孙，但因为没有娶磐长姬，他的寿命变得和常人一样，与大地相比犹如樱花般的短暂，这也是传说的寓意所在。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.19

Prologue

虽然MGS4是号称“揭开所有谜题的一作”，而且小岛秀夫也确实兑现了他的诺言，不过和以往的系列作品一样，在MGS4的世界中仍然隐藏了许许多多的小秘密。例如每章游戏开头的任务简报画面中，Sunny每次都会哼着一些莫名其妙的东东，其实她哼的“歌词”都是有特定意义的。诸如此类的秘密还有许多，北斗将尽力为大家解答。 □文/北斗

1 Sunny哼唱歌谣背后的秘密

第一章的“7892590360……3305305……4882046652……”，这个其实是著名的圆周率中的一段数字，而上面这三组数字正好是小数点后第351位到第380位间的数组。

第二章的“11、23、581321、34、55、89、144、233、377、610987、15、97、95、84……”则是著名的“斐波那契数列”。这个数列从第三项开始，每一项都等于前两项之和。

第三章的“Argon、Boron、Silicon and neon、Erbium、Fermium、Plutonium、Chlorine、Fluorine、Gallium and xenon、Thallium、strontium”，这个很简单，是化学元素的全称，它们分别是“氩、硼、硒、氖、铒、镄、钚、氯、氟、镓、氙、铊和锶”。

第四章的“Kawanishi–Noseguchi、Kinunobebashi、Takiyama、Uguisunomori、Tsuzumigataki、Tada、Hirano、Ichinotorii、Uneno、Yamashita、Sasabe、Kofudai、Tokiwadai、Myokenguchi……”这个则比较冷僻了，其实际上是日本一条地铁线“能势电铁妙见线”上各站的名字！各站名依次为“川西能势口、绢延桥、泷山、莺之森、鼓泷、多田、平野、一鸟居、畦野、山下、部、光风台、ときわ台、妙见口”。

2 母鸡“Solidus”

第一章刚开始Sunny有一句话是“Only two eggs today? Solidus must have taken the day off.”翻译过来就是“今天只有两个蛋？看来Solidus休假了”。“Solidus”是恐怖之子计划中的第三人作为2代最终BOSS早已身亡，他是否休假与有几个鸡蛋又有什么关系呢？

其实如果你有操纵MK II在飞机里仔细搜寻过的话，就会发现有一个鸡窝，而鸡窝里的三只母鸡的名字分别就叫做Solid、Liquid和Solidus……



↑鸡蛋的来源是飞机上名为Solid、Liquid和Solidus的三只母鸡……

3 Sunny的身世

Sunny的母亲Olga是MGS2代油轮篇中被Ocelot杀害的俄罗斯军官谢尔盖·格鲁科维奇的女儿，2代的结尾，Olga在与Metal Gear Ray的战斗中身亡，遵从她的遗愿，雷电将其女儿Sunny从“爱国者”的手中营救出来，之后交由Otacon和Snake抚养长大。

Sunny被收养后一直生活在飞机上，从未与外人接触过，唯一能接触到的两个叔叔一个是科学狂人，另一个总是在外执行任务，因此小Sunny在语言表达能力上及其欠缺。她擅长的厨艺是煎鸡蛋，只不过这个味道嘛……这些情况直到直美博士到来后才有所改善，真不敢想象没有直美的话，Sunny会给这两位怪叔叔抚养成怎样一种怪人……

她在计算机方面有着极为惊人的天赋，最后就是她编写的病毒摧毁了整个“爱国者之子”系统。

CHECK! “Sons of the Patriots”系统剖析

MGS4的副标题是“Guns of the Patriots（爱国者之枪）”，“Patriots”我们都知道，是系列中隐藏在幕后的一个巨大组织，那么这次的副标题又是什么意思呢？别急，要想明白其含义，我们就得先搞清楚“Sons of the Patriots”（爱国者之子）”的意义。



Sons of the Patriots，简称SOP系统，在之前的MGS4攻略中，北斗曾经对“爱国者”组织以及由Zero创建的AI系统有过详细的介绍，当Zero由于年老以及整个AI系统在发展的过程中产生了自我意识走向偏差的时候，Zero已经丧失了对“爱国者”的实际控制能力。而这个SOP系统就是超级AI的产物，为了实现最终目的，超级AI决定采用冷血、死板、毫无感情的方式去创造一个真正高效的社会，而SOP系统就是这个计划的产物之一。

所谓SOP系统，就是在每个士兵的体内注入专门的微芯片，通过这种可联网的微芯片，所有士兵的各项能力都会有大幅提高，而且一定范围内的士兵之间可以共享彼此的视野与信息——实例可参考梅莉尔等人对“天堂骑兵”部队的那场遭遇战。当士兵身体受伤的时候，微芯片还会自动刺激人体分泌一种镇痛激素并促进伤口加速愈合。

然而SOP最大的秘密在于，由于士兵体内的芯片都自动联网与超级AI系统相连，因此AI可以通过微芯片直接控制士兵的身体和武器，非常事态可以获得对士兵的直接控制权。梅莉尔率领士兵围捕Ocelot的那场战斗中，Ocelot就是因为获得了AI之一GW的控制权，通过GW轻易让这些士兵的武器哑火并自相残杀。

在游戏里的ONLINE对战模式中，SOP是一项核心系统，队友之间可以靠这个系统来了解同伴状态，开启方法是在附近有队友的情况下按三角键。通过SOP可以了解到同伴的位置以及状况，当队友遭到攻击时SOP会在屏幕上用图标提示，这样就可以及时增援调整战术。

本作副标题“Guns of the Patriots”，其暗指的就是那些被置入了SOP系统的士兵，他们实际上已经成为了爱国者的战士。

大家一起来神话属于我们的电玩吧！

“大话电玩”

“大话电玩”是本刊新近推出的读编交流平台，首先要说的是，本栏目新开幕便送大礼，而且每期都会有惊喜送出，要想获得意外的收获，就请认真填写会员卡，并寄回给我们。会员卡背后的前三项便是属于本栏目的刊登范畴！只要你有想说话，愿意将自己对电玩的看法拿出来与大家分享，那么就请你踊跃来信吧！ 主持 七曜

对FF13登陆360的看法，以及PS3的未来？

1 我觉得这是SE的一种战略，一直以来SE一直以《最终幻想13》独占作为卖点来吸引PS3玩家，突然放出一条加快制作进程的消息，这是稳固其PS3玩家购买欲望的一针强心剂。然后再在E3上公布《最终幻想13》将有X360版，这样更能吸引众多北美玩家，虽然这样做SE损害了PS3玩家的利益，但这也是没有办法的办法，这样比CAPCOM说独占，然后等发售之后再跨平台要强得多了。其实之前我已下定决心要购买《合金装备4》和《最终幻想13》了，《合金装备4》是我最喜欢的系列，就算跨平台我也一样会买PS3版，而《最终幻想13》能吸引我的只有独占，而我自己其实不太喜欢RPG。

——辽宁省抚顺市 葛辉

七曜 一位很有主见的玩家，对业界和次世代主机争霸有自己的见解。毕竟商家的经营的首要原则是赢利，“最终幻想”是SE的金字招牌，也是在世界范围内极具影响力的国际品牌。X360在欧美市场有着极其广泛的占有率，SE宣布会发售X360的美版《最终幻想13》虽然之前是在人们的意料之外，但却是在情理之中。至于说损害了PS3玩家的利益，这种说法稍微有些片面，准确的说只是损害了专门为《最终幻想13》才购买PS3玩家的利益。比如你也觉得为了《合金装备4》也会购买PS3。

2 居然让FF13跑到X360旗下，索尼真是大失败啊，虽说目前看来PS3的前景并不乐观，但多年来索尼积攒下来的口碑、实力和江湖经验并不是用来看的，PS3本来发售就少，又受此打击，相信不死也会惨淡一阵子。

——北京市海淀区 张弘

七曜 正如你所说，虽然PS3近况很不好，但凭索尼的根基肯定不会直接完蛋，但暗淡的前景几乎已经可以预见。这就是我们常说的，三十年河东，三十年河西，风水轮流转，谁都有潮起潮落的时候，毕竟最终幻想13跨平台会使得更多中国玩家受益，X360在中国的占有率远高于PS3，PS3在中国的持有者几乎都是高端用户，很多没参加工作的朋友可望而不可及。最后要说的是，跨平台这种做法对于拥有全主机平台的玩家来说，影响并不大。



↑一边是PS3，一边是XB360，SE这种“分腿”行为究竟后果如何，我们拭目以待。

3 FF13跨平台，对X360玩家是好事。但对于忠实玩家或是铁杆玩家在心理上多少有些无法接受。PS3现在的处境有些危险，毕竟BD在技术上还未达到完全成熟，价格又没有大幅度下降。以后游戏独占某主机独立游戏的情况可以大幅减少或者不存在，如果没有微软，独占游戏会一直存在，毕竟主机冲突最大的还是X360和PS3。

——辽宁省大连市 李鑫

七曜 其实大家对索尼主机的热爱都是来自前十年间，PS、PS2建造的PS王朝的情结，毕竟在之前的数年间PS主机带给了大家太多的欢乐、惊喜和感动。“因为花儿曾经绽放的艳丽，所以大家才一再留恋。”《最终幻想13》固然强大，但它并不是左右主机争霸战胜利天秤的砝码，毕竟一款主机长期的需要强大软件的支持才会屹立不倒。前几月PS3的主机销量在《合金装备4》的带动下大幅度增长，但当其退热后，PS3的销量又回到了从前，商场就是这么现实。



4 SE太坑人了，玩了任天堂又玩索尼，虽然终归一句话：“利益使然”，但是索饭们谁也无法彻底释怀吧。PS3的未来个人觉得并不乐观，面对PS3上天价般的开发费用，成品游戏的零售价又不可能短期大幅升至相应价位，再加上一般程度的市场份额，下狠心开发大作风险度太高了，而主机无大作还有什么光明前途可言呢？希望索尼技术再革新把PS3的成本和游戏开发成本压下来，“所有游戏在这里集结”这句话下一次会是什么时候，又是被谁说出来的呢？

——吉林省吉林市 星痕

七曜 PS3要想取得像以前PS和PS2那样的辉煌王朝是不可能的事情了，当年《最终幻想7》的倒戈一击确实使得任天堂蒙受了巨大的打击，如今举步为艰的PS3着实需要第三方软件的大力支持，毕竟索尼自己的游戏开发公司不能像任天堂一样自给自足。随着无数大作的跨平台和倒戈，已经实在想不出还有几个能使PS3起死回生的“救命稻草”，看看曾经为PS系主机立下汗马功劳的悍将们——无双系列、恶魔猎人系列、星海传说系列、DQ系列、MH系列等等……最终幻想系列已有半壁江山失守，就剩《合金装备4》和《战神3》……还有一个身藏云雾之中的《白骑士物语》。

请评论一下你最喜欢或最讨厌的游戏厂商吧！

光荣，我喜欢的游戏厂商。因为我喜欢三国，喜欢三国故事，喜欢三国人物，自然而然也就喜欢三国游戏。三国游戏哪个厂商出的最多？当然是光荣了，尤其本期杂志有光荣30周年纪念，太感动了，谢谢《电软》。希望快点玩到：《355猛将传、帝国》、《Z53》、《决战4》。——上海市 沈轶亮

七曜 这位朋友真是七曜的知己，本人最喜欢的游戏厂商也是KOEI和SE，235期的特别专题《贺KOEI30周年华诞》就是我和朋友一起策划和创作的。从2001年接触无双系列以来，一直深爱着这个系列。起初玩无双的原因也是喜欢三国故事，在中国熟读《三国演义》的朋友真是数不胜数，对三国名将的事迹更是如数家珍，电玩迷中热爱三国游戏的不在少数，《三国无双》系列和《三国志》系列在国内拥有极高的人气和知名度，群众基础广泛，做这篇专题就是想和广大的历史迷和三国迷们产生共鸣，一起分享多年来KOEI给我们带来的欢乐与梦想。因为制作人员的流失，目前无双系列的制作水准江河日下，其实主要还是制作态度的问题，水准再高的制作组也是一步一步积累起来的，以现在KOEI的制作诚意，迟早会将无双的核心玩家流失怠尽。355猛将传肯定会推出的，但不会是近期，因为10月2日要推出PS2版，里面将6名大众组模的角色转正，按这个制作进度和意图，在推出猛将传时，会将大部分武将的组模独立化，这也是为6代打基础，谁让5代是一个不折不扣的半成品呢！至于战国无双系列和决战系列都是KOEI的金字招牌，有了355的教训之后，相信KOEI不会再随便糟蹋，所谓十年磨一剑；慢工出细活，我们宁愿多等待一些时间，以期待经典的战国无双3和决战4的到来。

最喜欢的还是光荣，单凭一个大航海时代就足以让他成为我心中的神。——河北省石家庄市 杨晓亮

七曜 光荣是一个以历史为主来创作游戏的公司，它所制作的所有游戏都有些很深的历史底蕴，也是它的特色，也是最吸引人的地方。《大航海时代》系列自诞生以来，一直有着极佳的口碑。以梦想作为罗盘，乘风破浪，扬帆万里，以中世纪的大航海时代为背景，游戏不仅要考虑航海、地理、贸易、船队管理等方面的问题，还要抵御海盗们的攻击，考虑风和潮流对船只的影响，是一个很深邃的游戏。目前KOEI的经营策略开始逐步转向网游，在《三国志》、《信长之野望》、《真·三国无双》都推出了ONLINE，《大航海时代》也当仁不让。

最喜欢的是SCEA，《战神 奥林匹斯之链》曾让我热血沸腾，最讨厌的也是SCEA，《战神 奥林匹斯之链》只让我兴奋了几个钟头，可恶，流程也太短了吧！——江苏省常州市 俞杰宝

七曜 PSP版的战神明显是半成品，当然制作态度还算不错的，流程太短，使用武器的种类太少都成为玩家极大的不满。但谜题设计和手感都保持着系列一贯的高水准，毕竟只是掌机作品，和家用机还是会有一些差距的。说起PSP上的游戏，《战神奥林匹斯之链》绝对是值得一玩的作品，SCEA还推出了不少优秀作品，例如由Naughty Dog小组开发的《拉切特与克拉克》、《汪达与巨像》、《GT赛车》等等。

最喜欢的游戏厂商：FROMSOFTWARE，是它开发了第一款以潜入暗杀为主题的忍者游戏《天诛》，也是它让我知道了什么才是忍者。最讨厌的游戏厂商：FROMSOFTWARE，这家厂商总是喜欢把天诛在每种主机上推出新作。（PS3除外）所以要玩齐所有天诛是不容易的。——贵州大方县 陈涛

七曜 《天诛》系列是一款极富创意性与原创感且重新定义了忍者游戏体验的经典作品，它所开拓出的一片忍者隐秘动作类型的崭新天地从来就为玩家所津津乐道，以自己独一无二的汇集隐秘行动、现实主义、日本民间传说以及超自然的人物举止等诸多要素的集大成手法在当年的PS主机和游戏业界声名显赫，其热烈叫好的盛况与相似类型的《合金装备》系列相映生辉。不过话说回来，潜入型忍者类游戏的始祖是《天诛》系列，但潜入类游戏的始祖却是《合金装备》哟。至于《天诛》系列会在多平台遍地开花这种情况几乎在所有名作系列都普遍存在的，如果实在想玩全那么可以考虑全主机平台制霸，或者等待PC模拟器的来临。

我最喜欢UBISOFT，很喜欢波斯王子系列。育碧公司是全球领先的互动娱乐产品制作，发行及运营商。还有一个很重要的原因是：UBISOFT公司成立的那年正是我出生的时间。——重庆市 李智

七曜 育碧软件是在1986年由法国的Guillemot五兄弟创立，从事多媒体游戏软件等的制作、出版和发行。法国总部发行包括LucasArts、Broderbund、Blizzard、Europress和Funsoft等著名公司的产品，是当地最大的娱乐软件发行商。除了法国总部，公司在美国、日本、德国、西班牙、意大利、英国、澳大利亚、中国和加拿大等许多国家设有40多家分公司或者工作室。育碧在中国工作室设立在上海，他们的独立开发的游戏作品有《分裂细胞：明日潘多拉》等。它发行过的其他著名游戏系列有《神秘岛》；汤姆克兰西的作品，如《分裂细胞》和《彩虹六号》和《幽灵行动》系列；《波斯王子》系列的素质也相当高，和战神属于同一类型的作品。

我最喜欢CAPCOM。CAPCOM的游戏确实独自魅力、与众不同。从FC上的《洛克人》到街机上的《街头霸王》再到现在如日中天的《生化危机》系列，我一直追随着CAPCOM到现在，希望CAPCOM再接再厉，为我们带来更多的欢乐！——上海市 黄广艺

七曜 CAPCOM在业界近二十年来的发展中，作出了相当卓越的贡献。街机游戏先不谈，就家用机上的名作都数不胜数，《恶魔猎人》、《鬼武者》、《魔界村》、《生化危机》、《洛克人》等等……等等……七曜最喜欢的是《鬼武者》系列，每作《鬼武者》都是那么强，而且都有不同程度的创新，只是一闪的判定越来越简单，使得成就感大减。《恶魔猎人》系列也开始变味了，4代里的但丁过于新颖和前卫，感觉更多的去追求游戏的爽快和动作的华丽，而失去了很多动作游戏本身的真谛，无尽露西法和灾噩潘多拉超越出了鬼泣系列武器的传统。

谈一谈近期的游戏生活如何？

我是一个无机人士，平时还有台GBASP玩，不过想玩PS2就得去店里玩，我看电软有快两年了，因为我们这里的游戏店中只让玩PS2，（不知道北京是吗）所以我好不容易找到一家有X360的店，激动坏了，虽然6元1小时挺贵的，不过我玩了《DMC4》、《忍龙2》、《失落星球》、《刺客信条》、《无双5》几款神作，把我爽坏了，我玩“忍龙2”中的第2个BOSS老秒我，店主说了句超经典的话：“你的目的是费他血，他的目的是要你命！”——河北省石家庄市 王少成

七曜 按现在中国的情况，离X360全面普及的情况还尚需一段时间，但游戏主机早已步入了新时代，PS2上现在也没有几款大作推出，而且PS2的机能也跟不上时代的脚步，尽管它还是占有很高的市场占有率。你所玩的几款游戏都是X360上的当红大作，特别是《忍龙2》，我相信在今年乃至明年都不会有一款ACT作品能够超越它，忍龙无疑是ACT游戏的王者。第二关的BOSS幻心对于新手来说是有点棘手，建议多近身使用鬼无双进行连砍，YYY键三连，切不可一直防御，这样会被BOSS背投，多用风驱来闪避。

最近刚入手了XB360，别的游戏都是通关以后就扔到一边了，唯有355一直在继续，刷马真是不亦乐乎。——湖北省武汉市 孙静

七曜 真·三国无双5虽然大部分武将的组模全部都是重复的，但是拥有无双演武模式的17名武将着实设计的不错，新的连舞系统让人必须更投入的连贯性的进行游戏，超多的同屏人数和被围攻的压迫感，让人玩得大呼过瘾！刷马可以说是本作中最值得收集的要素了，6种王马各有所长，想要刷到数值全满的6王马可以参考2008年1月下那期本编的研究。

日本原版礼物放送！

从本期开始，只要填写了电软“回函卡”并寄回编辑部的玩家，就有机会获得日本原版的礼物，期期都有赠送哟！本期为大家准备了《无双OROCHI·魔王再临》官方的全角色画册+攻略本，《口袋妖怪·白金》的立体拼图和口袋徽章，有冥龙吉拉地纳、钻石兽迪亚路卡和珍珠兽帕鲁奇亚，绝对是日本原版，假一罚十！





NINTENDO DS NDS	本刊译名：闪电十一人		2008年8月22日	
	角色扮演	LEVEL5	5040日元	日版
	卡带	1人	256Mb	全年龄

觉醒

在比赛时，两方中的一方有三名队员射门，无论是否得分，全体队员都会进入觉醒状态。觉醒状态下，队员能力大幅提升、TP值消耗减半。

野外遇敌

本作为踩雷式遇敌，战斗方式为双方各出四人进行足球比赛，只要在规定时间内完成特定的条件玩家即可获胜。常见的特定条件有：攻破对方大门、抢下对方的足球、不让对手攻破己方大门。野外战斗没有裁判，玩家可以放心大胆地越位、犯规、野蛮踢人。

队员属性

本作的队员和特技有风、林、火、山四种属性，相克关系为：风克山、山克火、火克林、林克风。熟练掌握属性相克可以更为轻松地完成比赛。

比赛中使用药品

比赛时点击屏幕右上的小手，再点击屏幕右下的**メニュー**进入球员调整画面，点击画面右上的物品即可给一名队员服用药品一次。上下半场休息的时候，也可以使用一次药品。

激情四射的热血疯狂足球赛——

触摸比赛

比赛中点住队员画出绿色的轨迹，队员会沿着轨迹奔跑，如果不下达指示队员们则自动行动。点击屏幕上的任意位置，出现浅蓝色标记，带球队员会将球传到该点。队员带球屏幕上出现对方球门时，用触笔点击对方球门内任意点即可选择射门，屏幕下方会出现三个标记，左右红色标记为普通射门，中央蓝色标记为特技射门。选择普通射门后，必须选择力道，正式比赛的对手都比较强大，普通射门一般派不上用场。选择特技射门后，还要选择使用的特技。特技射门的成功率较高，但会出现被敌人特技防御的情况，另外如果射门点选择的过歪，即使对手没有使用特技守门，我方特技射门依然回出现足球偏离球门的现象。双方球员遭遇时，也会出现类似射门的选择。比赛时候点击屏幕右上的小手，会使时间暂时停止，玩家可以在此时调整队员行进方向、使用药品。不过时间暂停一次后，需要等待一段时间才能再次暂停。如果正式比赛未能分出胜负，则要进入加时赛。



→加时赛未能进球则要进入点球大战。

系统菜单

系统选项	效果
なかま	队员。
いれかえ	切换队员，最初的四人为遭遇战出场角色。
そうび	查看或装备道具。
ひっさつわざ	查看或装备必杀技。
アイテム	查看或使用物品。
せんじゅつ	战术
しあい	11人正式比赛布阵
バトル	4人遭遇战布阵
じょうほう	游戏中各种情报
ブログ	博客，记录了游戏中的主线剧情。
选手バインダー	查看选手的情报。
スカウト	球探，跟音无通话要求寻找球员或者停止寻找球员。
引き抜き	从别的学校招募球员。
ユニフォーム	更换球衣。
つうしん成绩	联机对战的成绩。
トーナメント	全国大赛的赛程进度。
システム	系统设定。
セーブ	存档。



1 帝国がきた

圆堂是雷门中学足球部的一员，也对足球极为痴狂，但可惜足球部的其他队员对足球毫无兴趣，终日躲在足球部的小房间中浪费时间，谁都不肯走到运动场好好练球。甚至出现了终止足球部的传言后，大家还是躲在房间中享受生命。虽然没有队友的支持，但圆堂仍然按爷爷的足球秘籍一个人来到操场练球。可是其他的同学却不但不理解圆堂，还嘲笑圆堂愚蠢，甚至叫嚣着要和圆堂在足球上决胜负。幸亏有棒球部的风丸帮忙，圆堂才能在足球上战胜那些嘲笑自己的同学，可是却不能使用操场，原因则是足球部只有圆堂一人训练。

木野来通知圆堂出席足球部会议，返回途中圆堂遇到了新来的转校生豪炎寺，传说他原来是木户川清修中学的足球高手，在去年与帝国队的比赛前突然失踪，不久转学到雷门中学，这为圆堂带来了新的希望。赶回足球部后，冬海老师为大家带来了一个坏消息，一周后足球部将与帝国足球部比赛，如果失败则废除足球部。帝国足球部四十年来一直是中学足球比赛冠军，足球部却除了圆堂外都毫无干劲，甚至有人还希望足球部被废除，而且现在只有七人，距正式比赛的十一人还差四人。虽然如此，圆堂却毫不气馁，拉上支持自己的好友木野，寻找四名新队员，第一个目标则是豪炎寺。

豪炎寺似乎没有任何朋友，一放学便离开了学校，为了给自己打气，圆堂带上木野来到校外的铁塔眺望远景，并拿出爷爷留给自己的足球秘籍。不料在返回途中却被两名小流氓拦住，其中一人把圆堂打倒在地，圆堂怀中的足球也滚落到一旁。关键时刻豪炎寺突然出现，一记大力抽射用足球把嚣张的小流氓踢昏，另一名小流氓也被吓跑。圆堂起来并不关心自己的伤势，甚至连身上的土都没掸，而是伸手邀请豪炎寺加入足球部与自己并肩战斗。豪炎寺犹豫了一下，忽然想起了不幸的过去，一下打开了圆堂的手扬长而去，只留下一句“不好意思，我已经不踢球了。”但圆堂并不气馁，回到家中对着爷爷的遗像发誓，自己还要继续努力。

第二天，圆堂班里新来的转校生竟然就是豪炎寺，可惜他依然对圆堂不理不睬。此时路过的夏末告诉圆堂，豪炎寺是因为妹妹的缘故彻底放弃了足球。圆堂只得暂时放弃豪炎寺，寻找四名对足球有兴趣的同学。在圆堂的努力下，终于凑齐了十一名队员，足球部终于迎来了久违的训练。

一周时间很快就过去了，足球部迎来了与帝国足球部的比赛，虽然大家已经苦训多日，但一看到帝国学院的足球队员们依然是胆战心惊，壁山竟然躲到柜子里逃避比赛。相扑部也在此时赶来添乱，邀请壁山加入相扑部。不过在圆堂和同伴们的努力下，壁山终于决定重新返回足球部。然而帝国足球部的强大远超出了大家的想像，上半场不但以20比0大比分领先，还利用足球把圆堂和朋友们打得遍体鳞伤。“眼镜男”在比赛休息时，偷偷离开并扔掉了自己的球衣。路过的豪炎寺考虑再三，终于穿起了这件球衣，暂时加入了足球部与帝国足球部对抗。豪炎寺的出场大大鼓舞了雷门足球部的士气，圆堂更领悟了守门的绝技。开场后不久，豪炎寺攻入的一球，使全场欢呼雀跃。而帝国足球部却突然弃权，与圆堂约定在全国比赛再见，不知他们到底有什么阴谋。

1、离开足球部后跟同学对话。
2、向右走到达操场。
3、剧情后比赛足球，双方各出场四人，只要派人抢到足球即可取得胜利。
4、返回足球部后，随意跟队员对话。



←木野一直陪伴在主人公身边，对主人公寄予厚望，也是主人公最好的朋友。

5、跟周围的学生对话，直到出现新的提示。
6、从操场下离开学校，到达铁塔。
7、剧情后第一天结束。
8、追豪炎寺，下台阶后剧情。
9、跟教学楼门口左侧的眼镜男对话
10、跟教学楼一层右侧男子对话，找足球部左侧第二个人对话。
11、教学楼二层左侧黄发男子对话，去棒球场（足球部上方出口到达）找风丸对话。
12、跟操场右下雕像前男子对话，返回教室二楼最左层教室，跟最左侧长发男子对话。
13、返回教学楼找眼镜男对话，凑齐四名队员。
14、回足球部引发剧情后，自动到操场训练。
15、壁山临阵脱逃，不过他就躲在右边的箱子里。
16、与相扑部比赛足球！只要射中箱子即可取胜利。
17、与一楼的木野对话后与帝国队比赛，上半场20比0惨败，下半场时眼镜男逃跑，豪炎寺接班。圆堂守住一球后，自动把球扔给站在敌人球门前的豪炎寺，使用必杀进一球后比赛自动结束。
18、第一章结束，从此可以通信。

2 梦への发进

不知理事长的女儿夏末到底有什么目的，竟然又要足球部与尾切斗中学比赛，足球部如果失利则废除足球部。好在经过上次的并肩战斗，很多队员都支持圆堂，主力前锋染冈更是特意参加特训，并学会了必杀技。比赛当天豪炎寺也赶来帮忙，雷门足球部上下一心志在必得。开赛后不久雷门中学足球部便破门得分，然而尾切斗中学足球队却使出邪术，使雷门中学的队员们全体行动不能，之后轻松破门把比分追成一比一平。不过经验丰富的豪炎寺随后便分析出闭上双眼即可破解对手的邪术，大家听从豪炎寺的吩咐在敌人施术时紧闭双目，之后果然行动自如。可惜，因为敌人的邪术，豪炎寺和染冈的必杀技都失去了效果，此时两位优秀的前锋齐心协力，施展出强大的合体技，终于击败了对手。

1、调查一层的公告板触发剧情。
2、去三楼偷听冬海老师对话。
3、去足球部活动室剧情，离开教学楼时会出现随机战斗提示。
4、音无成为经纪人，以后可以招募球员。
5、从操场下的正门离开，在新地图河川敷与小学生比赛。我方不同三人射门后，全体球员都会进入热血状态。
6、足球部活动室，木野送给主人公增加遇敌人几率的特殊装备。
7、回到河川敷，主力前锋染冈学会必杀技。
8、返回足球活动室与木野对话，进入正式比赛。
9、在上半场一定要先让染冈进一球，之后敌人会发动邪术强制进一球，上半场结束。下半场先让豪炎寺或者是染冈用必杀射门一次，之后尽量把球传给染冈，染冈射门时距离豪炎寺比较近。



↑鬼道虽然最初是敌方主力，但在游戏后期会弃暗投明。



→壁山虽然身体肥胖，但却是雷门队不可缺少的一员，更是发动合体技必须的一员。



3 雷门にうずまく阴谋

战胜了尾切斗中学足球队后，雷门中学足球部又迎来了新同伴—美国归来的土门飞鸟。为了提升自己的实力，应对即将开赛的全国大赛，大家决定锻炼必杀技，但在图书馆却找不到关键的秘传书。不过在壁山的努力下，终于找到秘传书。而此时豪炎寺受到威胁，要求他离开雷门中学足球部。幸亏圆堂和同伴们及时赶到，才用足球驱逐走威胁豪炎寺的人。原来豪炎寺的妹妹非常喜欢足球，豪炎寺和她约定要在全国比赛中夺冠，但妹妹却在去年的全国比赛为哥哥加油的路上惨遭车祸，从此昏迷不醒，因此豪炎寺非常内疚并发誓从此不再踢球。可是疯狂热爱足球的圆堂却改变了豪炎寺，最后豪炎寺在妹妹的病榻前发誓，等妹妹醒来一定会看到自己的球队在全国足球比赛中夺冠。虽然得到了秘传书，可以修炼全新的必杀技，但这个必杀技必须由两个人完成，一人要求弹跳力超强，豪炎寺完全符合；另外一人则必须身材健壮，符合条件的只有壁山一人。集中训练并不顺利，苦练多日两人也没能练成合体技，壁山也开始气馁。不过在队友与弟弟的目光下，两人最终练成了合体技，并在对野生中学的比赛中大显身手。从此壁山的亲弟弟更崇拜自己的哥哥。更让人惊讶的是夏末竟然主动提出担任足球部经纪人的要求。而与此同时，冬海老师却在和谁通着电话，似乎是要对足球部采取什么行动。



1、回到足球活动室找美国来的新生。
2、门口对话后进入，与其他学校进行练习的新系统开启。
3、出门剧情后去图书馆。
4、跟音无对话，查找图书馆地上发光物品，得到秘传书。
5、按地图上紫色箭头指示去漫研部，跟右上方棕发男子对话。
6、出门后向上走，到达地图左上方插旗处。
7、前往河川敷训练，路上碰到土门，壁山暂时离队，土门加入。
8、与伞美野中学比赛，敌人经常使用必杀技抢球和盘带，不过染冈和豪炎寺的必杀完全可以破门得分。
9、与黑衣人的比赛，四对四，敌人很菜很菜，甚至还不如平时遭遇到的围棋部队员。
10、河川敷训练剧情后，离开学校去车站，坐火车到野生中学。
11、全国比赛对野生中学，一群大帅哥，但一般人欣赏不了。让豪炎寺射门引发剧情。本次比赛使用一般的射门必杀技往往会被对方门将扑出，使用合体技比较保险。

4 试练の穴を攻略せよ

战胜了野生中学后，一名全校著名的不良少年竟来球足球部队员搭救自己的兄弟。原来是足球部下一个对手御影中学的人强行为不良少年的兄弟戴上了头盔，从此他便失去神志终日找人踢球对决。不过不良少年临时练球水平有限，豪炎寺和壁山发动合体技，击落了扣在不良少年头上的头盔，使他恢复了神志。一番波折后，圆堂和队员们虽然不能查出头盔的构造，但却知道这个头盔可以消除人类意识大幅提升战斗力。

1、回到足球活动室接受委托。
2、从此可以让夏末四处挖墙脚，把其他学校的球员拉入本校。
3、沿着紫色箭头指示到达体育馆对战，敌人是四名不良少年，可以轻松取胜。
4、去理科教室一楼找理科老师，不料他其实是生物老师。
5、去商店街的模型店跟老板对话，引发剧情。
6、回到学校的铜像前，进入秘密训练场锻炼。
7、训练场需要完成几场四人对四人的比赛，胜利后逐渐开辟道路，最后要进行十一人对十一人的正式比赛，难度不大。
8、离开训练场后剧情。
9、离开学校去车站坐车，与御影专农中学比赛。

5 メイド契茶にご用心

清晨经纪人音无为大家带来了一个令人惊讶的消息，原本最不被看好秋叶名户队竟然10比0狂胜尾切斗队。大家立即决定去宅男出没的女仆咖啡馆搜集这匹黑马的情报，可惜没能得到什么有用的情报。然而第二天比赛时，在咖啡馆吃过东西的队员全部闹肚子，只有圆堂和豪炎寺不受影响。不过秋叶名户实在是太弱了，雷门队只有两人保持正常的情况下，依然战胜了对手。但在第二天报纸上刊登的比分却是雷门队0比10惨败给秋叶名户队。

1、足球活动室中得知秋叶名户中学10比0狂胜尾切斗中学的新闻。
2、去商店街咖啡馆门口不远处引发剧情。
3、从咖啡馆左侧胡同进入。
4、11人正规比赛，对手很弱，但由于服装和玩家颇似，稍不注意便会传错球。
5、级别不够最好先锻炼，然后再回到女仆咖啡馆引发剧情。全体闹肚子，只有圆堂和豪炎寺不受影响，其他人全能力数值均下降为一。
6、沿箭头指向去校医室治疗。
7、带病坚持比赛，对手能力不高，只能依靠投毒取胜，注意配合依然可以战胜对手。
8、去住宅去圆堂家，去商业街女仆咖啡馆。
9、如果已经把眼镜男开除，则先要在商店街找他对话。
10、进入女仆咖啡馆从舞台进入，找到秋叶名户的犯罪证据。

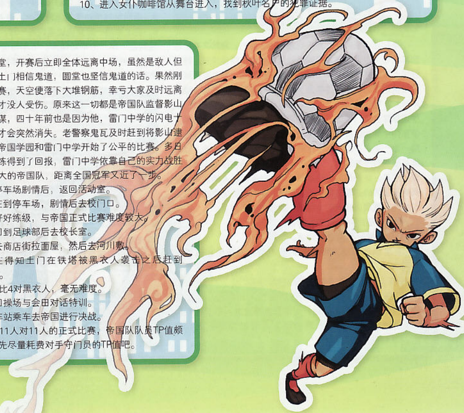
6 决战！帝国学园！

苦练多日，终于到了决赛的日子，这次冬海老师为大家找来了专用巴士，并催促大家赶紧上车，旁边的土门也很不自然。此时木野却赶来说重要的笔记本丢失，大家只好返回帮助木野寻找笔记。再回停车场，土门不让大家登车，并在车下取下了一颗炸弹。原来冬海和土门都是帝国学园的卧底，土门不能眼看着朋友这样送死，因此终于将真相告诉大家。见势不妙的冬海老师立即逃跑，为了不让大家的比赛受到影响，土门决定一个人去追逐冬海。

由于冬海叛变，足球队只得找寻新的监督，理事长推荐当年雷门中学闪电十一人之一担任此职。但是这位老人却因为四十年前因与帝国比赛受到的迫害，毫不犹豫的拒绝了圆堂的请求。昔日传授染冈必杀技的会田老人也曾是闪电十一人之一，但他也同样不肯出山。不过最终两人都重出江湖，决定再次与帝国决战，土门获救后也重新返回足球部。

数日苦训后终于迎来了决战的日子，圆堂一行人来到帝国学园参加比赛。开赛前帝国队的鬼道提醒圆堂，开赛后立即全体远离中场，虽然是敌人但因为土门相信鬼道，圆堂也坚信鬼道的话。果然刚一开赛，天空便落下大堆钢筋，幸亏大家及时远离中场才没人受伤。原来这一切都是帝国队监督影山的阴谋，四十年前也是因为他，雷门中学的闪电十一人才会突然消失。老警察鬼瓦及时赶到将影山逮捕，帝国学园和雷门中学开始了公平的比赛。多日的苦练得到了回报，雷门中学依靠自己的实力战胜了强大的帝国队，距离全国冠军又近了一步。

1、停车场剧情后，返回活动室。
2、在到停车场，剧情后去校门口。
3、好好练级，与帝国正式比赛难度较大。
4、回到足球部后去校长室。
5、去商店街拉面屋，然后去河川敷。
6、在得知土门在铁塔被黑衣人袭击之后赶到铁塔。
7、4比4对黑衣人，毫无难度。
8、回操场与会田对话特训。
9、车站乘车去帝国进行决战。
10、11人对11人的正式比赛，帝国队队员TP值颇高，先尽量耗费对手守门员的TP值吧。



7 よみがえれ！传说の男たち

下一场比赛的对手是伊贺忍者，为了提升队伍的实力，响木和会田决定招集以前的老队友帮忙。但进展并不顺利，老队友都放弃了与影山对抗的想法。不过圆堂亲自出马后，老前辈们看到他纷纷想起了他的爷爷，纷纷出山帮忙。在他们的帮助下，雷门足球队终于战胜了强大的伊贺忍者。

可是并非只有好消息：因为证据不足，影山无罪释放；夏末的父亲不幸因公负伤，目前昏迷。另外帝国学园被世宇子中学击败，比分为0比10，帝国队队员全体住院……

1、足球活动室剧情后去操场，然后去河川敷。
2、去铁塔引发剧情，两个主人公。
3、去商店街アーケード，体育用品商店门口剧情后进入商店。
4、剧情后离开前往车站。
5、去河川敷找会田，然后去住宅区回家拿信物。
6、返回商店街的体育用品商店对话。
7、走商店下面的路进入秘密仓库。
8、4对4的比赛，敌人是战国忍者足球队，敌方门将特技很强，不过输了并不会游戏结束，而是重新挑战。
9、秘密仓库比赛，新雷门对老雷门，对手很强，但也不用太担心，我方只要不输就行。



→主人公绝对是天下第一门神，不但特技丰富，还有大量合体技，不过如果等级过低一样会被人破门。



←这样的背后铲人动作在游戏中随处可见，裁判只会随机鸣哨，玩家可以放心大胆地犯规。

8 无限の壁を超えろ

夏末的父亲因掌握着影山的犯罪证据，因此遭暗算重伤，目前还在昏迷中。影山为了销毁证据，竟然派人冒充假警察到学校搜查。不过他的阴谋最终没能得逞，鬼道也为了向影山报仇而加入雷门足球部。在抓假警察时，圆堂遇到了下一场比赛的对手—千羽山足球队的球员，这群朴实善良的孩子无意中露出自己的绝技无限之壁。影山曾是闪电十一人中的一员，但因过于追求自身的力量终于沦入邪道，并且用卑鄙手段害死了圆堂的祖父大介，闪电十一人剩下的队员也因此放弃了足球。不过由于圆堂的出现，使他们仿佛看到了大介，更有了新的希望。在老前辈的栽培教导和圆堂的影响下，大家不但球技突飞猛进，而且彼此信任，连出身帝国的鬼道也彻底成为雷门足球家庭的一员。

1、首先去足球部活动室。2、去教学楼三层夏末的房间，然后去铁塔。3、返回夏末房间剧情。4、一直追假警察到体育馆后院。5、返回足球部的活动室，鬼道加入。6、去商店街的秘密仓库，然后回家找母亲。7、返回足球部活动室剧情，得到新的秘传书。8、操场训练剧情后，从活动室下方停车场进入医院，上二层找豪炎寺。9、返回秘密仓库修炼三人合体技。10、从车站乘车出发，与千羽山中学正式比赛，对方门将会使用无限之壁特技，并且TP无限，必须用刚学会的三人合体技才能攻破对方的大门。只有鬼道才能发动三人合体技，而且他的位置不能变更，比赛时注意调整。使用三人合体技射门得分后，对方门将不再使用无限之壁，可以用其他的必杀技破门得分。

9 オレは一人じゃない

木户川清修中学的主力前锋武方三兄弟到雷门中学调查对手的实力，看到豪炎寺便出言侮辱。圆堂赶到后与对方交手，不料敌人的射门特技非常强大，圆堂不但没能守住大门，还手部负伤。不过在同伴鼓励下，圆堂并没有放弃，并且和壁山、栗松练成了合体守门特技。使用这一特技，在比赛中大获全胜，而原本对豪炎寺抱有敌意的武方三兄弟了解了事情真相后，原谅了豪炎寺去年的临阵脱逃。鬼道通过帝国队队友的调查，得到了影山的新情报。原来影山的父亲曾是名动一时的著名足球队员，但因年纪较大参加比赛有失败的危险而被迫离开足球队。受父亲的影响，影山非常讨厌足球，只求胜利，并且不择手段。

1、直接去操场引发剧情受伤。
2、从医院出来后去铜像下的训练场，之后去铁塔。
3、返回足球部活动室，然后按箭头指示，去新闻部找风丸、图书馆找栗松、河川敷找壁山，然后返回操场。
4、和木野对话结束训练，去车站乘车前往比赛场地。
5、半决赛，与木户川清修中学的正式比赛，敌人比较强悍，武方三兄弟中一人会三人合体必杀射门，认准了使用新学得合体守门技，其他两人射门使用一般的守门特技即可防住。开赛后尽量多消耗对手的TP，我方门将TP不足及时回复。

10 最终章 燃えつきろ！命がけの最终决战

影山为取胜不择手段，不但给自己的队员服用危险的违禁药品，还向雷门市投毒，不过这一切都不能阻碍雷门足球队前进的脚步。昏迷的理事长和豪炎寺的妹妹仿佛特意为雷门队加油，都及时苏醒过来。在鬼瓦刑警的帮助下，夏末等三位少女偷换了世宇子中学的违禁药品，使两队在下半场比赛时公平交战。最终圆堂带领的雷门队没有让大家失望，苦战之后终于取得了全国冠军，新的闪电十一人传说从此开始……

1、去医院看望豪炎寺的妹妹。
2、去铁塔接受训话。
3、回到足球部与木野对话，去车站前往世宇子中学。
4、到达空中城堡向左进入休息室，和旁边的人对话进入。
5、切换操作三位女生，先调查左上门，然后向右走引发剧情。
6、进入出口附近的警备室，剧情后进入右边房间。
7、最终决战上半场，敌人TP无限各种特技非常强悍，如果等级够高，或者在铜像下的训练场苦练，可以尝试着在上半场进球。对手射门时保险起见使用最强的三人合体守门技；开赛前把鬼道调到前锋位置，射门时尽量也使用三人合体的射门技。
8、继续操作三位女生，直接进入世宇子中学的休息室。
9、最终决战下半场：解除了对手TP无限，但对手依然强悍，别舍不得使用高消费的特技。另外就是及时补充TP，尤其是门将和主攻前锋鬼道。
10、游戏结束得到一个最终决战前的新存档案。



↑豪炎寺因为内疚放弃了足球，但在主人公的影响下，终于发现了自己的错误，重新回归到球场上，协助主人公夺得全国比赛冠军。



豪游根 VOL.17

主持/北斗

性感体操健将成为新任劳拉



对于许多玩家而言，劳拉是游戏史上最为经典的女性角色了，之前根据游戏《古墓丽影》改编的同名电影目前为止已经上映了两部，这两部的女主角都是好莱坞明星安吉丽娜·朱莉，这个扮相也获得了许多玩家的认可。不过在最新的电影新作《古墓丽影·地下世界（Tomb Raider: Underworld）》中，这次的劳拉扮演者将不再是安吉丽娜·朱莉，接替她的新劳拉是来自英国的体操运动员艾莉森·卡洛儿（Alison Carroll）。



现年23岁的卡洛儿是一名来自英国克罗伊登的职业体操运动员，曾为查尔斯王子表演过体操，后担任过健身教练，在前往Eidos公司面试劳拉这一角色之前一直是某运动俱乐部的前台小姐。凭借身为运动员的强健体魄、性感身材和出众的气质，卡洛儿一举击败其他数百名候选者，成为最新的劳拉代言人。在接受短期但严格的考古学、枪械和武打动作训练后，卡洛儿将踏上自己的首个环球巡回之旅，准备与迫不及待的劳拉FANS们见面。不知这位新劳拉在电影中会有怎样的表现呢？ by 北斗

←↑作为电玩史上人气相当高的女性角色，劳拉不但在玩家的心中有着很高的地位，被改编为电影后也获得了很好的评价。

暴力游戏销售管理不力 青少年仍可随意购买

《横行霸道》系列自从走红之日起便是非不断，尽管负责发行的Rockstar Games因为它的内容充满暴力、血腥、不堪入耳的对话以及强烈的性暗示等等，已先把这款游戏分级为适合17岁以上玩家的“M级”，但这款恶名昭彰的游戏却仍有大量17岁以下的青少年玩得不亦乐乎。

据尼尔逊市调公司最近公布的报告中指出，在一项针对6000个玩家所做的调查中，发现其实未成年人买到这类游戏并不是很难的事情，因为供应烟酒给未成年人是违法的，可是卖一套暴力色情的游戏却毫无刑责，即使大部份销售商有明文禁止，但多半只是参考用。

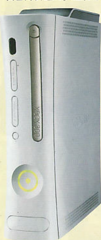
根据这项调查发现，高达17%购买《横行霸道4》的玩家年龄层是介于7到16岁之间，其中61%的人是自行购买，其余39%则是来自亲人或朋友。而通常买游戏给小孩的是父母或监护人。调查也发现，80%的个案是由其他人代为购买这款游戏给他们，这就是让我们觉得奇怪的地方，要求游戏分级的不正是成年人吗？为什么会这么轻易地挑选明显不适合小孩的游戏给他或是放任他自己去购买呢？然后在发生问题的时候再回过头来把责任推给游戏厂商。这种毫无约束力的分级制度看来应该加强一下监管力度了。 by 小沛



XBOX360在日本卖到断货！？全线复苏还是昙花一现？



2008年8月19日，微软日本分公司发表了一份致歉声明，对于Xbox360在日本市场出现全面断货的情况向广大玩家表示道歉。据悉，这次Xbox360奇迹般的出现断货情况是由于新作《薄暮传说》的发售而引起的。据统计在这款游戏发售的首周Xbox360的销量达到2万5000台，是前一周主机销量的5倍，超过了PS3。



微软日本分公司在致歉声明中表示：“近期由于Xbox360出现断货情况，导致大量玩家无法购买到X360。这是由于弊公司对消费者们对于X360的需求量估计不足导致的，在此向消费者、店铺以及合作伙伴们表示深深的歉意。目前，Xbox360正在加紧生产，标准版X360将于9月出货，精英版、Arcade版X360主机也将依次投放市场，请广大用户耐心等待。”

虽然这对360来说是件好事，但是25000的周销量就导致了一台主机断货的情况实在是罕见。也许这次断货的全部功劳只能算在《薄暮传说》头上，但不可否认的是它将大大激发日本消费者对360的兴趣。 by 龙马

《战争机器》仿真链锯枪火爆亮相



《战争机器》中最为吸引人的元素是什么？答案可以是次世代水准的画面效果，也可以是火爆的战斗快感，或者极具阳刚之气的人物造型……当然，也别忘了充满“暴力美感”的枪械设计。在《战争机器》的众多枪械中，最为经典的无疑是主角所配备的“链锯枪”。早在2005年E3展上《战争机器》首次公布时，使用链锯枪肉搏的场面就引起了全场惊叹。随着游戏的风行，链锯枪更是成为了众多玩家心目中的最爱。

再过两个多月，《战争机器2》就将要上市，而知名购物网站亚马逊也不失世纪地推出了将与游戏搭配发售的链锯枪仿真模型。它使用游戏中枪械的三维数据、并且按照真实比例制作而成，枪身中含有由三节2号电池驱动的马达，只要扣动扳机就可以发出模拟链锯转动的蜂鸣声以及逼真的震动感。除此之外，它还配有可折叠的侧握把和可以拉动的活动枪栓，各个部位还可以自由拆接，绝对能够让游戏玩家获得最爽的真实体验。当然，这样一把枪的价格也是不菲，需要139.99美元才能入手，比两套游戏还贵。但只要是真fans，谁又会在乎多掏这些钱呢？ by 荇菜

运动饮料洛克人E罐饮料 8月下旬发售



日本著名饮料公司Applis日前宣布，即将再现CAPCOM公司人气动作游戏《洛克人》系列中登场的道具"E罐"，这款罐装运动饮料"洛克人E罐 饮料"将于2008年8月下旬发售，售价为137日元每罐。"洛克人E罐 饮料"是配合蜂王浆等营养物质的运动饮料，本品是纪念9月发售的下载新作《洛克人9》的纪念产品。

洛克人系列是玩家最为喜爱的游戏之一，无论在日本还是在我国，都拥有大量的FANS，每款作品上市都会掀起很长时间的洛克人热。而且游戏的市场逐渐扩大，周边产品五花八门，也许在不久的将来，我们可以买到"马里奥蛋糕"、"三国无双月饼"。 by 雪飞

奥运冠军本是任天堂忠实玩家？北岛康介爱玩《马里奥奥运会》



在奥运会的男子200蛙泳比赛中取得金牌的日本运动员北岛康介，在接受采访的时候对记者说，他平时喜欢玩游戏，而且经常玩Wii上的《马里奥与索尼克在北京奥运会》中的游泳游戏。不知道Wii对于蛙王来说是否真的如此重要，也不知道这位金牌选手是不是任天堂的忠实爱好者，但是他得到的金牌以及在接受采访时候确实为任天堂做了一次免费宣传。要知道奥运冠军的广告费用可是不低的啊，老任这一次真是赚到了。期待下次哪位射击冠军说喜欢玩HALO或者杀戮地带，那么微软和索尼也有出头的机会了。说起来，赛车和拳击运动员喜欢什么？不会是横行霸道吧？ by 猴子

销毁三红机新法 用作奥运会训练道具？

"三红灯"后的Xbox360能用来做什么？除了窝囊地发配回厂修理或干瞪眼外，已经有不少的玩家想出了各具特色的"废物再利用法"，诸如改造之当作存钱盒、利用厚重的机身当作大门槛子、利用强大的发热量当作毛巾烘干机等等，可以说是极尽创意与恶搞之能事。而近日在下一届奥运会的举办城市英国伦敦，有人又想出了用三红机当作体育训练器材，以帮助英国运动员在比赛上赢取佳绩。

在一块不大的运动场上，几名青年男女正在进行着各种运动练习，有练习投掷的，还有练习棒球的，而他们用的既不是铁饼也不是小球，而是一台台又大又重的Xbox360主机，这些外表并无任何异样的东西被这些人抱在手中像铅球一样扔出去，在空中划出了一道优美的抛物线后结结实实地摔在了水泥地上，飞溅出的零星塑料片宣告了大家伙的死刑。更有甚者有人手持一把铁棍蓄力几秒后迅猛击打向对面飞来的主机，发出一声清脆的硬物碰撞响声后可怜的Xbox360瞬时解体成大大小小的零部件，飞出几米后散落在地上……据在场的人介绍，这些被用作训练器材（发泄用品？）的Xbox360都是三红后的主机，因为得不到有效的修理而成为无法使用的废品，正好近临08北京奥运，伦敦街头兴起体育热潮，这些无用的报废主机便成了人们的娱乐用品，顺便也发泄对主机厂商的不满。



↑三红问题持续的时间也已经不短了，不知微软何日才能将其解决。

其实自从Xbox360冒出第一例三红事件开始，对"三红机"的调侃恶搞就从未停止过，可怜的X360在三红后被玩家们当作各种各样的发泄工具，到目前为止已经有不知多少部亮红灯的主机被玩家们蹂躏致渣，即所谓"得不到你的心就要毁了你的人"，想想也是很恐怖的事情。 by 翅膀

日本著名服装品牌 牵手最终幻想V13

SE官方宣布，在《最终幻想 Versus 13》中主要角色的服装，将由流行品牌"Roen"的品牌总监高原启（HIROMU TAKAHARA）提供全新的设计，并在游戏使用，同时也将作为"Roen"的产品发售。因为是它们相互交叉授权，在游戏中的角色会穿上由ROEN设计的服饰酷装后，估计ROEN到时候也会有与Versus13相关的商品出售。Roen和本间正章（Masaaki HOMMA）的mastermind JAPAN及滨中三朗的ROAR并称"东京三大极限Hi-End品牌"。Roen品牌珍贵度有超越日本始祖摇滚Hi-End品牌Number（N）ine之势！2001年设立的Roen品牌总监高原启本来是知名精品店"ABAHOUSE"的专属鞋款设计师，独立后自创Roen品牌，以极简摇滚设计+顶级物料的超高单价服饰于近年东京COLLECTION上大放异彩。 by 七曜

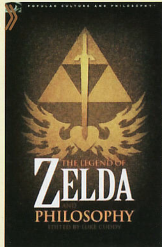


←展会上所展示的"roen"品牌服装。这件衣服就将会出现在《最终幻想 Versus 13》中。

玩《赛尔达传说》写出哲学著作

《赛尔达传说和哲学》（The Legend of Zelda and Philosophy）是一本以任天堂著名游戏"赛尔达传说"系列作为主题的哲学书籍。近日国外的Ripten网站采访了该书的作者Luke Cuddy，他谈到了自己创作此书的灵感：

"我已经玩儿了一辈子的游戏，无论是在打《威浮球》、《英雄传奇》还是《赛尔达》，我一直都是一个善于深入思考的人，所以游戏带给我的乐趣能比一般人更甚一层。游戏创造的世界是一个与现实完全不一样的世界，它们是系统透过化身与我们的互动。此外，所有玩家都知道，一个好的游戏可以是一个辉煌人类的创造结晶。"



↑这个就是那位"哲学家"玩家的著作了，封面也很有赛尔达传说的风格嘛。

玩儿游戏能玩儿出哲学著作，看来这位外国友人的脑子还真不是一般的正常人能够比拟的，每天得苦闷成什么样子才能在游戏里找出哲学道理来啊？游戏本来不是应该轻松快乐的么？

不过话又说回来了，哲学这东西可能真是无处不在吧，不然也不会风个吹旗子就能让老和尚们唐僧半天了…… by 弥可

生存模式！全S级评价达成攻略!!

1-1 圆香との再会

使用人物：流歌；任务条件：分数

本关S级评价就是要高分，配上强化镜头（延）和（击）。开始后用14式配（延）进行FF四连击，第四下攻击用(击)完成，这样轻松即可获得30万左右的得分。高分方面推荐用(贯延月)组合，开始用贯增加伤害，在用07式（延）五连击+14式（月）即可轻松获得100万以上的高分。

1-2 アトリェでの战い

使用人物：长四郎；任务条件：分数

由于长四郎使用的武器灵石灯没有FF连击，所以只能一下一下的赚取分数，本关只有一个敌人，攻击时要尽量蓄满力并且对着头，基本上每一击的得分在3万左右即可取得本关的S级评价。

2-1 黒の贵妇人一

使用人物：流歌；任务条件：分数

本关敌人方面是千堂医和她的人偶，首先要清楚的分别出千堂和人偶，千堂的移动是飘着，而人偶移动则是像木偶一样有些机械的摇晃，由于人偶很难杀死，所以可以骗分。正常来说开始后直接用61式的（击）直接击退人偶，这样千堂就会立刻进攻。用07式五连击+61式（月）即可搞定千堂。

2-2 助手の诊察

使用人物：海啸；任务条件：分数

本关的敌人只有一个，S级评价比较好拿。等待其攻击抓FF，用（延）三连击+（灭）完成即可直接解决敌人同时拿到30万左右的得分。

3-1 女たちの宴

使用人物：圆香；任务条件：时间

本关S级评级是要在5分钟内解决规定的30名敌人，除了合理安排战术，过硬的操作外心理也是很重要的，全程要将失误降到最低。开始后先用零式攻击，最好能使三个敌人都在镜头内再拍，这样一次就可以杀死3名敌人。之后就要用61式FF了。

3-2 月读崎灯台にて

使用人物：海啸；任务条件：分数

本关的对手是宗也，上来要向下跑到开阔地带。等待宗也的近身攻击，用（延）进行61式四连击，最后一击切换为零式的（灭），这样便可一击消灭宗也并取得40万以上的分数。

4-1 归来迎

使用人物：流歌；任务条件：分数

本关的打法和宗也任务相同而且更加简单些，只需要用（延）61式三连击+（击）即可消灭影朔夜并取得S级评价。

4-2 首现ノ祠にて

使用人物：海啸；任务条件：分数

本关的敌人是宗也弟子，他在真正攻击前会瞬移到玩家的侧面，这个到底是左还是右完全随机，这招可以通过后退来争取一些时间FF，本关的地形狭长，所以最好等其从正面或后面出现时再进攻。同样用（延）三连击+（灭）即可获得S级评价，由于地形注意下不要将其打入墙壁内。

4-3 黄泉からの归还

使用人物：长四郎；任务条件：击破数

本关的S级评价是要在三分钟内杀死敌人70次以上，之前务必将长四郎的灵石灯升到满，尤其是月灵力恢复那项，敌人方面是一女两男无限出现，女的消灭后出现很快，所以本关不要等三个怨灵一起时候再照，这样很耽误时间，上来直接照死女灵，然后两男灵一起照死，如此反复即可，特别要强调下长四郎的灵力恢复，基本是每照死3个就放下灵石灯恢复一格灵力然后再照，这个恢复和照的切换要紧凑流畅。

5-1 黒の贵妇人二

使用人物：海啸；任务条件：时间

本关又是对阵千堂翳，不过没有了人偶也简单了很多，由于S级评价的标准是时间，所以不用考虑得分尽快结果她即可，推荐开始直接转身架好相机并切换到61式胶卷和镜头（灭）千堂立刻便会出现，一个最后一击为（灭）的FF三连击即可结果她。

5-2 天井を步く女たち

使用人物：长四郎；任务条件：击破数

本关要在5分钟内多次的杀死怨灵，由于怨灵通常都会倒挂下来缓慢靠近，战斗的难度不大，但敌人的血量比较足，攻击时推荐用蓄力攻击三（绊）一（爆）再追加一次攻击即可解决一次，如此反复5分钟应该能击退怨灵10次左右，其实只要击退6次便可获得S级评价。

6-1 神乐の中断一

使用人物：长四郎；任务条件：击破数

本关任务是要在10分钟内杀死尽可能多的怨灵，S级评价是要杀死50以上的怨灵，这里主要得靠长四郎的强化镜头（爆）。在镜头内尽可能同时攻击2个以上的怨灵，攻击两次或三次后用爆震开在继续追加一次攻击，攻击后立刻放下灵石灯恢复灵力并且跑位观察怨灵位置寻找最佳的攻击点，如此反复杀50次还是很轻而易举的。

7-1 亚夜子がいる夜

使用人物：流歌；任务条件：击破数

本关开始后举起相机换61式胶卷同时不停的摇晃右手控制器即可躲开其攻击，立刻回身就能抓到FF，用61式+1次（击）即可解决第一次，之后放下相机进图菜单或地图界面，这样能使亚夜子立刻消失节省不少时间，之后亚夜子的攻击方式有两种，一个是在空中出现，一个是从地面出现，攻击节奏是其在空中出现时用三次14式一次61式来赞灵石，其在地面出现时蓄满力直接用（击）消灭。

7-2 一期一会

使用人物：流歌；任务条件：分数

本关任务方面是要在2分钟内解决全部怨灵并得到高分，开始后立刻摇晃控制器来躲避男孩的攻击，之后回身抓FF用（延）四连击+零式（击）即可将其消灭并取得S级所需要的分数，剩下两个怨灵都以（延）四连击+（月或击）完成即可解决并拿到高分。

8-1 神乐の中断二

使用人物：流歌；任务条件：分数

本关开始只有重人一个敌人，不过这家伙无法FF，所以只能尽快找到其位置蓄力用90式的（击）给予其巨大伤害，将其耗死后其他怨灵便会突然出现在面前，两个怨灵建议分开消灭，用（延）FF三连击+（月或击）完成，消灭一个正常来说可以拿到40万左右的得分。

9-1 胧月神乐の调べ

使用人物：海啸；任务条件：分数

本任务的关键是要熟练掌握机能（避）来回避敌人的攻击，5个奏只有在伸展前臂时才会进攻，如果向后消失那就是要从地下出来攻击，器的攻击很明显，会飘起来冲向主角，都要格外的留神，由于器攻击频率不是很高，所以推荐先攻击奏，61式的三连击就可以消灭，杀死第一只奏最后一击用（灭）来赚分，之后随着敌人越来越少战斗的难度也会降低不少，最后攻击器时一定要蓄满灵石，用61式二连击+零式的（灭）完成。

9-2 祭りの始まり

使用人物：长四郎；任务条件：时间

由于开始后敌人的位置会比较分散，所以要尽可能多的让怨灵在自己身体的同一侧，通常来说三下或两下接一个（爆）再追击一次，另外就是要注意灵力的恢复，如果同时照死了2个以上的灵，就立刻用菜单法节省时间。

9-3 月蚀の共鸣

使用人物：流歌；任务条件：分数

开始后朔夜会直接从正面进攻，举好相机用61式二连击+（击）即可直接解决朔夜并取得20万以上的分数，之后将镜头切换为（延）并转向身体的左侧，这时影朔夜正好攻击，用61式三连击+（击）也可直接解决并拿到20万以上分数，本关得分30万以上是S级评价。

10-1 灯台顶上决战

使用人物：海啸；任务条件：分数

本关的敌人有亚夜子，朔夜，影朔夜，上来亚夜子便会出现在面前，用90式（延）三连击+（灭）即可解决，之后朔夜便会出现，90式四连击同样可以解决同时能蓄满灵石，最后出现影朔夜和亚夜子相同的打法即可。

10-2 洞窟からの脱出

使用人物：流歌；任务条件：分数

本关的4名普通怨灵和宗也师徒2人，开始的四名敌人可以好好赚分，用61式二连击+（月）即可获得大量的分数，宗也弟子用90式二连击+（月），宗也用90式二连击+（击）即可，这样总分应该在200万左右。



本作的任务模式共分十个级别，每个级别有1—3个任务不等，共计20个任务，由于游戏中的最强机能（祭）在不使用全手指的情况下是无法得到，机能（无）在任务模式中无效，所以导致部分任务还是有点难度，本次研究主要是向各位玩家提供全任务的S级参考打法。

□文/舞娘



本刊译名：零 月蚀的假面			2008年7月31日
冒险解谜	TECMO	6800日元	日版
DVD-ROM	1人	14格	15岁以上

GUNDAM BATTLE UNIVERSE

ガンダムバトルユニバース

这款最新的高达游戏也已经推出近两个月了，不知你是否还在为全关卡SS做着不懈的努力？又或是在联机平台和对手酣战得不可开交？本作虽然从整体上来看应该算是前作的强化资料片，但新增的众多剧本和机体仍然令每一名高达迷彻夜不眠。在这里本人就为大家整理一下本作中一些有用的东西，希望对大家有帮助，

由于篇幅所限，游戏中比较浅显的术语解说和操作等方面本文就不提级了，主要讲述一些对冲关刷评价有益和比较有趣的东西。 □文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：高达战争宇宙		2008年7月17日	
	动作	NBGI	5040日元	日版
	UMD	1-4人	718KB	全年龄

POINT 01 海牛的入手

最后的隐藏机体Hi-ν高达需要打过最终隐藏关"**ラスト・シューテイング**"后入手，这关出现的条件是通过流程模式的所有关卡，包括0079-0093的所有势力的所有分支路线，以及含密码关在内的EX关，0087剧本因为有三个势力所以需要至少开三个档才能打齐。注意所有的关只要过了一次就可以，并不需要打至S评价。打过**ラスト・シューテイング**即可入手海牛。



POINT 02 精神病

精神力高达MK-II这台机体可谓妖孽机之一，它的原地格斗攻击射程为无限，从起手到用剑收回过程中均存在持续攻击判定，且无视任何障碍物，可以直接穿越之进行打击并同时破坏障碍物。它的盾牌耐久也同样为无限，虽然数值里有盾牌耐久值但实际上是永远不会坏掉的，注意的是精神力高达和MK-2举盾时受到光束攻击时仍然消耗的是I力场的耐久，减为零后才会由盾承受攻击。

POINT 03 ALICE系统

EX-S和S的ALICE系统不仅会大幅提升机动力，还会增加射击武器的射速和连射回数，比如EX-S的主武器光束枪通常连射数为3，开动ALICE后会提升为4次，而不可连射的武器则没有变化，只会提升射击速度。ALICE系统发动中受到任何非SPA攻击都不会产生硬直，但伤害该有还是有的。EX-S同时还会提升对光束的防御力。蓝色宿命里四台机体的EXAM系统也有相似效果。

POINT 04 INCOM

S高达和Mk-V的有线制导INCOM是用来攻击的，飞出去后可像浮游炮一样单独射击，但效果比后者差很多，主要用来做牵制。EX-S的INCOM是用来防御的，放出后会悬在机体前面，敌人的光束射击打到INCOM上会发生反射，反射方向由角度决定，带的两个INCOM如果都被打到则会反射两次，结合EX-S自带的I力场可谓本作最强的光束防御体系。不过注意INCOM的反光束和I力场一样是有一定耐久的。

POINT 05 残像分身

高达F91的SPA技为原作中的限界解除，发动后移动会产生"有质量的残像"，此时敌机对F91的锁定会产生错乱的现像，即锁定框会一直跟随不停摇摆的残像乱晃，致使命中率极度低下，且同样会提升机动力和武器性能，但发动分身后的F91如果受到攻击仍然会产生硬直和伤害，且分身对导弹和浮游炮类有跟踪功能的武器没有什么效果。初期大魔的SPA"喷射气流攻击"也具有分身功能，攻击时分身也会进行攻击。



POINT 06 爆导索

GP03D整体实力都称得上化物级别，但最可怕的地方在于它的副武器爆导索，虽然显示数值不高，但其放出后会自动追向目标，捕捉到后会缠绕并爆炸，产生持续攻击判定，在这样的轰炸下几乎大部分的机体都会被秒杀，大型MA也不例外，实在是非常恐怖的武器。不过爆导索在飞行过程中线圈没有攻击判定，且弹头碰触到障碍物的话就会爆炸，失去攻击作用。

POINT 07 穿墙攻击

游戏中某些机体的武器具有穿墙效果，除了一些大出力光束的超射击SPA和超格斗外，像老虎的电热鞭、大魔系的飞斧、米加战车的光束炮、GP02的核弹、卡碧尼和ν的浮游炮等等，这些都可以在有效射程内对隔墙敌人进行打击，有些格斗武器如妖花**ラブレシア**的触手也能打到墙外的敌人。利用这点可以形成某些关卡的特定战术，使一些很难的关变得很轻松。

POINT 08 电击花园

这最后一个密码关要取得最高评价需要一定战术，首先机体最好选用ν高达系列，因为他们都有可抵挡一定攻击的FFI力场且SPA可穿墙。开场后开护罩将妖花引出，立刻用L+X键SP DASH冲刺到对面右上角去拿箱子，回来时在中间不可有停顿，交货后再去拿第二个，反复即可。如果有SP开Hyper无敌也是不错的选择。完工后对付妖花，站在初始房间锁定其放可以穿墙的SPA就行了，只要站远一点妖花的触手打不到你的。嫌慢的话可以开一架米加战车出来，它的普通攻击就能轻易穿墙。

POINT 09 特殊技能

スナイパー和猛打这两个技能表面是对盾防御中的敌人造成对本体的追加伤害，但实际上没防御或没有盾的话会造成平时2倍的伤害，不过对I力场是无效的。体力减到30%发动的底力技能在防御动作中是不会发动的，这样就可以利用防御来对底力技能做出一定控制，比如强制发动SPA的"错乱"就可以利用之来打绝地反击。

游戏相关的细节

●GP02的MK82核弹是特殊属性，威力不受机体武器威力的影响，本作核弹爆炸的实际有效范围比前作小了很多，且爆炸期间不会增长SP。

●アプサラスIII的副武器扫射型粒子炮可用方向键控制扫射路径，在地面上扫射会形成一道美丽的爆炸弧线，但在宇宙中和水中则没有。

●有些武器为多连装齐射，因此实际威力要在原基础上×N，但前提是都要打中，挂到建筑物上威力还是要打折扣的。

●某种地形特化的机体在相应地图内都有一定的能力加成，水战机体还有一定距离外躲避锁定的能力。

●蜘蛛网命中后会限制机体移动但不限制射击，胶水则完全封印行动，ハンブラビ的海蛇鞭会封印行动并同时持续扣血，0088年某些沙漠机体的撒沙子会让对方暂时无法锁定。

●全路线全关卡SS评价后是有奖励的，奖励就是通讯员MM们可以在任意剧本不分势力限制进行选择。也算是对玩家辛苦的一种安慰吧。



←《天空的学校》本作中也客串了一回。

●官方公布的隐藏EX关密码其实是有规律的，把五个假名组成的密码按照关卡顺序从上到下排列起来，每列由上向下读就是这五句原作中的著名台词，你能读出都是谁的吗？

いちばんうまくつかえるんだ
たいきよくてきにものをみろ
サボテンがはなをつけている
みんなのちからがガンダムに
しかしこれはナンセンスだ

无尽的战争勾勒出波澜壮阔的宇宙世纪

Winning Eleven PLAY MAKER ★2008

NINTENDO Wii	本刊译名：胜利十一人 Play Maker			2008年2月21日
	体育竞技	KONAMI	6090日元	日版
	DVD-ROM	1-2人	14格	全年龄

CHECK!!

Wii版的《胜利十一人Play Maker》算是开创了实况系列新的篇章。虽然每一代传统家用机版本的《胜利十一人》都追加了新的要素，但都属于“换汤不换药”，游戏的本质并没有得到改变。Wii则给玩家和厂商带来了新的气息，虽然依旧是“用上肢踢足球”，但《胜利十一人Play Maker》在很大程度上解放了玩家的手指，让足球游戏第一次可以“动起来玩”。不过革新带来的是大变化，即便是《胜利十一人》系列的老手一开始也会很不适应本作的操作，以至于很多玩家都浅尝辄止，下面为大家介绍一下详细的操作和一些心得，希望各位能够喜欢上本作，虽然同为《胜利十一人》，但乐趣不可同日而语。



↑玩家本作中可以体验一把“球场指挥官”的瘾。

POINT 01 攻防通用操作

名称	功能作用
查看球员	将光标移动到球员身上后该球员头上会显示名字。本作由于操作的要求，视角模式类似于普通版《胜利十一人》的“宽”，如果不显示名字的话有时候很难看出谁是谁，查看球员在防守中的作用很大。
无球球员指定位置移动	将光标移动到指定位置，连按两下A键，距离此处最近的球员便会自动跑过去。在大举进攻中需要所有队员配合，这一操作的作用很明显。但是防守时由于球员会出现“扎堆”的现象，如果用这个操作很容易出现球员乱跑的情况，最好不要用。
改变攻防等级	遥控器十字键的左右可以改变球队整体的攻防等级。与普通版本《胜利十一人》不同的是，在“手柄实况”中系统会自动改变攻防等级，而Wii版则需要手动进行，特别是在发角球的时候，如果想让高大的中卫去争顶的话就需要提高进攻等级。
改变阵型整体位置方向	用遥控器十字键的上下可以改变球队整体阵型的移动方向。足球中进攻的时候只能从一边进行，左路、中路或是右路，在进攻方向上需要大量的队友支持，改变阵型移动方向可以让进攻球员获得更多的支持。防守应对进攻，玩家需要根据对方的阵型偏向来选择防守的方向，也可以在对方还没有形成真正的威胁时便采取压迫式防守。
取消指令	C键可以取消所有攻防中所有的特殊指令，比如二过一或是制造越位

POINT 02 个人心得

名称	功能作用
带球	在带球时，最好的方式就是左手双截棍摇杆控制带球，右手遥控器控制无求球员的跑动，偶尔利用遥控器让带球球员进行加速跑。玩家需要一段时间来适应“左右互搏”。
传球	建议大家多练习一对一传球。在禁区前沿这种传球的威胁性很大，接球员可以在很关键的位置拿球。不过这种传球适合两名球员之间距离较远时使用，在禁区内最好不要用。此外本作中的传球还有一项内容是“控制传球球员跑位”，这个操作在进攻中有非常大的作用。控制传球球员跑位的方式有两种，
取消	取消有些类似格斗游戏中的“强制抵消”，对方会根据玩家的行动做出调整，如果此时取消掉前一个指令就可以打乱对方的部署。取消只需按一个C键，但是时机和反应需要不断练习。
间接任意球	本作中间接任意球是得分的利器。得益与操作的变化，玩家可以在选择好足球落点和接球员跑动路线之后再发出球，和真实的比赛一样，可以从大局来进行比赛。

POINT 03 进攻

名称	功能作用
无球跑位	用光标选中无球球员，之后将光标移动到指定位置并按A键，该球员便会自动跑过去。
基本带球	按住遥控器A键将光标移到任何位置，持球球员便会自动跑到光标所在位置，这是本作中最基础的操作。
手动带球	不使用遥控器，用双截棍的摇杆可以以中速带球。
变速带球	指示光标距离持球球员较远的话球员就会自动跑动带球；带球时双截棍摇杆推上为大步全速带球；带球时双截棍摇杆推下为急停；带球时按住双截棍的Z键为慢速带球。
假动作	双截棍摇杆推左或右为横向拉球；带球时按住Z键并晃动双截棍球员会自动做出假动作。
传球	将光标移动到想要传到的位置，按一下B键球就会传过去，接球球员会自动跑过去，长传和短传的操作方式一样。
一对一传球	将光标移动到想要传到的位置，按住B键不放，看准接球员的跑动位置再松开B键，球会直接传到接球员脚下。
二过一	在用遥控器A键带球的状态下按住B键，之后就可以选择与带球球员进行二过一的球员。选定球员后松开B键就会开始二过一，此时光标所在位置就是带球球员二过一后接球的位置。
普通射门	不按双截棍上的任何按键直接晃动，球员会自动选择对来球做出用脚射门还是头球攻门。
挑射	在不按键的情况下晃动遥控器。
漏球	球传出后将光标移动到接球球员身上按B键。

POINT 04 防守

名称	功能作用
逼抢	用A键点击对方带球球员，此时距离此球员最近的我方球员会自动上前逼抢。在进入逼抢状态后（未必防守球员就跟在带球球员身边，可能有一定距离）防守球员脚下会出现蓝色标示，如果该标示变成红色则表示为最佳抢断时机，此时不要犹豫，贴身紧逼即可断球。
盯人	用A键点击对方无球球员，此时距离此球员最近的我方球员会自动上前盯人。
手动逼抢盯人	默认情况下最多只能有两名球员对一人进行逼抢盯人，这与其他版本的《胜利十一人》是相同的。但是本作可以进行多人逼抢，先用A键让防守球员向着对方带球球员跑，之后再按Z键即可进行逼抢。
区域防守	按A键让己方球员跑到需要进行区域防守的位置，此时该球员脚下会出现蓝色圆圈，对方球员进入此区域后该球员会自动进行逼抢或是盯人。
绕前防守	在人盯人状态下长按Z键，此时该防守球员脚下会出现黄色标记，如果对方将球传向被盯防的球员，防守球员就会自动绕前进行断球。这个操作需要对球路以及场上形式有极好的判断，当对方传出高球时最好不要绕前，冒顶后背后会出现大片的真空区域。
铲球	防守时按住Z键并晃动双截棍即可铲球。
解围	不按任何按键晃动双节棍即可大脚解围。
造越位	在两只手都不按任何按键的情况下晃动遥控器即可进行造越位。与现实中一样，稍有疏忽会送给人家一个单刀球。
门将出击	将光标移动到门将身上并按A键。

POINT 05 定位球

名称	功能作用
直接任意球	用双截棍摇杆调整方向，之后晃动双截棍，系统会根据罚球球员的任意球能力自动对球路、力量以及弧度进行调整。
间接任意球、角球	用双截棍摇杆调整方向，用A键选择球路，按B键传球，接球员可以选择射门或是传球。还可以用遥控器的十字键提升进攻等级，己方中卫就会出现在前场，此时可以将他们移动到禁区内争顶。
点球	用光标选择角度和球路，晃动双截棍即可射门。按住Z键射点球为“勺子”点球。
扑点球	可以用双截棍摇杆让门将提前移动，用遥控器的十字键选择扑救方向，之后晃动遥控器即可进行扑救。

CHECK!! 游戏好玩，还需努力

操作的改变需要玩家适应一段时间，本作最大的难点不在于操作方式，而是游戏过程中的反映以及准确地移动光标位置。《胜利十一人Play Maker》虽然是该系列中“最怪”的一作，但如果要说“最好玩”的一作也绝不过分。当然本作还是有一定的缺点，屏幕上的光标以及选择足球移动路线的白线让屏幕看起来有些花哨，特别是在同一区域内有多名球员时很容易“眼花缭乱”，看不清谁是谁。

三国志大戰 天

《三国志大战・天》虽然卡片数量大减，并且取消了道具的设定，但游戏整体更为平衡，卡组依然是千变万化。玩家必须注重各种卡片组合搭配，在游戏中没有万能的卡组，对不同敌人必须选择合适的卡组对战。在对战中，玩家也要作成几个卡组，不要妄图以一个卡组打遍天下无敌手。下面从各势力单一组合中选择一种比较实用的卡组进行简单介绍，便于玩家的游戏。 □文/雪飞

NINTENDO DS NDS	本刊译名：三国志大战・天			2008年8月7日
	卡片策略	SEGA	5040日元	日版
	卡带	1人	256Mb	12岁以上

各国卡组各有特色，灵活运用。

全魏国武将组

武将	统率	兵种	属性	特技	武/知	计略名	计略效果
SR曹操	2.5	骑兵	天	伏、魅	8/10	霸者的求心:6	范围内魏国武将武力上升
UC夏侯敦	2	骑兵	地	魅/勇	7/7	云散的眼光:3	取消范围内敌部队计略效果
R羊祜	1.5	骑兵	地	魅	5/6	刹那的号令:3	范围内全部己方武力上升
C李典	1	弓兵	地	—	3/6	反计：3	敌人计策无效化，受到伤害全部返回给敌人
C刘晔	1	骑兵	天	伏	2/7	看破：3	敌计略发动无效化

本卡组总武力25，总知力36，卡组的核心卡为曹操。由于李典的反计和夏侯敦的云散的眼光，可遏止住敌人计策。骑兵部队较多，操作较难，对应不同敌人可以适当替换枪兵出战。出战角色中有三人的特技为魅，可以迅速积攒计略槽。主卡曹操和副卡刘晔都有伏兵，可秒杀对手卡组低知力角色。这一卡组配合除了可以克制敌人的计略，还突出了魏国骑兵优势，遇到吴国弓兵队时往往能发挥奇效。替换候补：可用庞德、徐晃、夏侯渊、张辽、曹彰替换夏侯敦；用曹仁、曹丕、司马懿、于禁替换羊祜；用乐进、蒯越替换统率为1的卡片。



全蜀国武将组

武将	统率	兵种	属性	特技	武/知	计略名	计略效果
SR刘备	2	枪兵	人	魅、募、活	6/7	刘备的大德:6	范围内蜀国武将武力上升
UC张飞	2	枪兵	天	勇	9/1	强化战法	自身武力上升
UC严颜	1.5	骑兵	人	勇	6/3	奋激战法	自身武力上升兵力回复
R徐庶	1.5	骑兵	天	伏	4/9	落雷	范围内三次雷击，伤害由知力差决定
R关银屏	1	枪兵	人	勇、魅	3/4	年轻血之觉醒:3	蜀国武将武力值上升到己方最高武力，追加全方向无敌枪攻击



本卡组总武力25，总知力36，卡组的核心卡为曹操。由于李典的反计和夏侯敦的云散的眼光，可遏止住敌人计策。骑兵部队较多，操作较难，对应不同敌人可以适当替换枪兵出战。出战角色中有三人的特技为魅，可以迅速积攒计略槽。主卡曹操和副卡刘晔都有伏兵，可以秒杀对手卡组中低知力角色。这一卡组配合除了可以克制敌人的计略，还突出了魏国骑兵的优势，遇到吴国弓兵队时，往往能发挥奇效。替换候补：可以用庞德、徐晃、夏侯渊、张辽、曹彰替换夏侯敦；用曹仁、曹丕、司马懿、于禁替换羊祜；用乐进、蒯越替换统率为1的卡片。

全吴国武将组

武将	统率	兵种	属性	特技	武/知	计略名	计略效果
R周泰	2	枪兵	地	栅	7/4	汉的意地:4	自身武力大幅上升，效果结束自身撤退
R太史慈	2	弓兵	地	勇	8/5	约束的援兵:4	召唤弓兵支援
C朱桓	1.5	骑兵	人	—	4/8	火计：7	根据知力差给予范围内敌人火伤害。
R孙权	1.5	弓兵	地	栅、魅	4/7	年轻王者的手腕:6	范围内己方吴国武将武力上升
UC张弘	1	枪兵	人	伏	2/8	净化之计：3	消除范围内敌人对己方使用的计略效果



本卡组总武力25，总知力36，卡组的核心卡为曹操。由于李典的反计和夏侯敦的云散的眼光，可以遏止住敌人的计策。骑兵部队较多，操作较难，对应不同敌人可以适当替换枪兵出战。出战角色中有三人的特技为魅，可以迅速积攒计略槽。主卡曹操和副卡刘晔都有伏兵，可以秒杀对手卡组中低知力角色。这一卡组配合除了可以克制敌人的计略，还突出了魏国骑兵的优势，遇到吴国弓兵队时，往往能发挥奇效。替换候补：可以用庞德、徐晃、夏侯渊、张辽、曹彰替换夏侯敦；用曹仁、曹丕、司马懿、于禁替换羊祜；用乐进、蒯越替换统率为1的卡片。

全群雄武将组

武将	统率	兵种	属性	特技	武/知	计略名	计略效果
R张辽	2.5	骑兵	地	勇	8/7	蚩尤再生：5	自身移动速度、武力上升计略中持续突击武力上升
C胡车儿	1.5	枪兵	地	—	6/3	完杀战法：3	自身武力上升，击败的敌人复活需要更长的时间
C李傕、郭汜	1.5	弓兵	人	栅	6/3	恶逆无道：3	自身武力上升，效果中自军城池所受伤害越少上升武力越高
SR左慈	1.5	步兵	天	伏、活	4/9	变化之术：3	自身武力与敌人最高武力相同，计略上升效果不累加
C张梁	1	步兵	人	—	-5/1	黄巾群：3	回复自身兵力

本卡组总武力29，总知力23，以张辽为核心卡。各种战法配合使用，往往会逆转形式，特别是在敌人使用超绝强化等提高武力之后，让左慈使用变化之术，更可以得到超级效果。在防守时，张辽发动蚩尤再生快速击溃敌人，张梁等人随时可以准备反击。张角和李儒都是不错的军师选择。替换候补：吕姬、纪灵替换胡车儿、李傕郭汜；从蜀国选择优秀的枪兵张飞、从吴国选择会召唤的鲁肃，组成两势力的混合部队也是不错的选择。



CHECK UP! 战略之章—战乱

进入战乱后，随机为玩家决定可使用卡片和本城，如不满意可以不断重新选择，直到出现自己擅长的卡组或者位置理想的本城。开始游戏后朝廷会下达敕令，要求玩家在规定时间内占领特定城池，完成任务后会得到丰厚的奖励。如果得到敕令时玩家卡片不足，无法派兵攻城，玩家可以无视敕令继续积攒卡片。辽东、会稽、零陵、建宁、西平五城只与一城接壤，选择这五座城池虽然初始资金较少，但不会受到敌人的骚扰，在游戏初期可以专注购买卡片，并可以迅速占领两城。战乱规定玩家在24个月占领24座城，时间非常充裕，玩家不必急进，在游戏初期完全可以不发动任何战争养精蓄锐专心购买卡片。



←小霸王孙策的特技非常强悍。

永远都不要忘记，你是一名医生!!

高等级评价心得交流

毫无疑问，高难度下全S级评价的实现是所有高手期盼的目标，这里介绍一下小编自己的心得。

●高评价=高分：本作的评价等级直接与分数挂钩，也就是说你的分数越高，那么等级也就越高（从高到低依次为S、A、B、C）。影响分数的主要三项为关卡分数、剩余生命值分数和剩余时间分数。其中关卡分与玩家操作有关，不再赘言，其余两项中生命值比时间更重要，每次手术缝合完毕缠绷带前都建议用回复剂将患者的生命值补满，虽然此举会花费少许时间，但因此获得的生命值奖励分数要多得多，绝对划得来。

除了上述三项还有若干附加奖励分数，一般包括全程无误操作、在XXX秒之内完成（一般是180、150或120）、最大连携次数（也即无误操作）超过XX次、X次“COOL”评价获得（一般为6）；此外根据各关不同还有一些专门的附加项。基本上，每关完成后，这些附加项分数应该获得4项才能拿到S级评价（最多也就能拿4项）。

●“COOL”评价的获取方法：获得X次“COOL”评价是附加奖励项中的一条，游戏中能够获取这类评价的设备有手术刀、针线和绷带三种。其余设备成功操作只能获得“OK”评价，而这三种设备在操作过程中会根据玩家完成情况分别给出“COOL、GOOD和BAD”三种等级的评价。那么，如何才能获得COOL的评价呢?

绷带这条最好办了，基本上只要之前喷过两次消毒水，缠的时候顺着开口走向，将绷带长度与开口长度基本相等即可获得COOL评价。针线缝合伤口要获得COOL评价，其关键就在于来回缝合的次数，次数越少越容易得COOL，比如最常见的那些创口实际上只要3针就能搞定，有的需要5针，再往上就只能得到GOOD了。当然，以上这些针数是指成功的情况下，你要是缝歪了那就甭想了，具体请大家多试试找找感觉就能体会到了。手术刀的COOL，自然是一口气顺着将所有绿点都切到，速度还不能太慢，这方面主要需要提高不规则开口的操刀技术，纯技术活儿。

●其余心得：在面对多个创口的时候，绝对是先处理最大的那种——就是需要先吸取淤血、再用镊子夹紧创口进行缝合那种，这种创口失血最快，务必优先处理。面对多个肿瘤的时候，先处理小的，因为小肿瘤一段时间不处理就会坏死并造成严重失血，而大肿瘤顶多再变大一点点而已，两者相权，自然是先对付小肿瘤了。面对多个坏死组织时，优先处理有红色淤血那种，因为这种组织一段时间不处理就会恶化成黑色的死组织，不但造成失血还会延长治疗时间。



←语音虽然少，但对气氛的烘托效果极好。

Point.1 各器械高级使用技巧解说

游戏的操作非常简单，系统也并不复杂，玩家只需熟练掌握各项医疗器械的使用，以及针对不同病症的对应处理流程即可。不过越是简单的才越困难，虽然上手极为容易，但如果不能真正做到得心应手，是很难在高难度下获得高评价的。

器械名称	使用技巧解说
激光	主要用于治疗溃疡，以及在中后期与罪蚀的对决中作为我方的主要攻击武器使用。注意激光不能长时间持续使用，否则会由于能源供给不上暂时无法使用。
消毒水	开刀前、缝好伤口后的消毒，游戏中出现频率最高的就是各种大小不一的创口了，对于小的创口可以直接用消毒水就能治好；较大的线形创口可以直接用针线缝好，但如果能先浇一遍消毒水的话，就会暂时止血，也就是暂时停止该创口流血对患者生命流失的影响，而且还会有少许回复效果（一般为2到3点VP）。看上去这只是非常小的细节，但在高难度下利用这一点是能起到大用的，比如在大片创口出现的时候，用消毒水顺便浇一下，花费的时间极少，但是对生命减少的延缓能起到很大的帮助作用。游戏高难度下的高评价，就是这种小细节累加的结果。在对付部分罪蚀时需要先用消毒水浇在其身上才能对其使用手术刀攻击。注意消毒水也不能长时间持续使用。
引流管	主要用于清除淤血、脓等状况，使用时注意在将引流管放在淤血上方后需要用触摸笔沿着管身向上轻轻带动，有的新手就出现过忙中出错用引流管半天都无法吸取淤血的情况。
镊子	主要用于将创口中的碎骨、异物取出，以及断骨重接、贴膜等等。用镊子取出异物时需要注意的就是，务必顺着异物在创口外的走向取出，有极少数的异物形状怪异或是体积极长，这时不要急躁，慢慢夹出来。另外，在6-6那关中需要连续开启数道锁，用镊子夹取螺丝钉时有个好用的小技巧：先将触摸笔放在螺丝钉帽上，然后迅速向上一拔即可，不但快速，而且绝不会失误。
超声/诊断器	许多创口用肉眼无法直接观察到，这个装置可以使我们找到隐藏的创口，此外，有的罪蚀会隐形，此时也必须先用超声找出它才能下手。
手术刀	使用频率极高，主要用法是将开口上的一系列绿色圆点全部划上，直线的开口还好，对付圆形或是不规则的开口，不要一味求快，顺着走势划下去，这样才能更容易一口气完美切开。
针线	主要用于缝合各种创口，另外在4-4中结扎伤口时用到的特殊针线其使用方法是在选好缝合处之后用触摸笔反复直向划动。
注射器	注射各种医疗试剂，包括回复剂、抗生化试剂、消炎试剂、冷却剂以及各色针对罪蚀的专用试剂等。注意每次吸取的量会根据玩家向上提取触笔的幅度不同有所区别，这就考虑到一个时间与作用量的综合取舍考虑了，通常情况下以吸满为宜。
绷带	这个只有在手术完毕的最后阶段才会出现，它的正确使用步骤是在缝合好伤口后先在上面浇两遍消毒水再缠，否则直接缠的话只会得到BAD评价。
超执刀	主角月森孝介的专用能力，需要剧情进行到一定程度后才可使用，部分关卡会强制使用，点击后在下屏画个五角星图案即可。发动超执刀后时间流逝会变慢，是非常强大的一项技能，是提高评价必备的技巧，但是每关最多只能使用一次。

Point.2 极限挑战：原罪之章

游戏通关一次后（任意难度）就会出现EX关卡。本作中的EX关卡一共有7关，只有打完上一关才会出现下一关。EX关卡的难度都强制为最高的“EXTREME”，不可以选择难度。

这7个EX关的敌人都是7大罪蚀的强化版，它们有更高的速度以及更猛的伤害能力。想要通过这些EX关卡，必须具备相当高程度的熟练操作，否则你很有可能连反应都来不及就已经GAME OVER了。EX关卡没有任何捷径，技术到了自然也就能过，不然说什么都是白搭，可以提醒的一点就是一定要注意及时回复！EX关中患者的生命远比你能想象的还要脆弱得多。



←高难度下同时面对大量伤口时一定要沉着。



我对人的生命，从其孕育之始就保持最高的尊重，即使在威胁下，我决不将我的医学知识用于违反人道主义规范的事情。

我出自内心和以我的荣誉，庄严地作此保证。

——医学《日内瓦宣言》节选

救急救命 カドゥケウス2

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超执刀2		2008.8.7
动作游戏	ATLUS	5229日元	日版
卡带	1人	512MB	12岁以上

张飞的悲哀

——献给对三国志大战有爱的人

我叫张飞，是三国志大战斗的主角，擅长率领蜀国最强悍的枪兵作战，两围是91。（武力9、知力1）虽然在历史的三国时代，大哥、二哥和我最终是壮志未绸身先死，但现在却可以在三国志大战的世界里与昔日的三国英杰再决雌雄。况且现在还有自称“战略达人”的雪飞统帅全军，再加上天才军师诸葛亮的辅佐，定能一雪前耻光复汉室。



这天在雪飞的率领下，我和两围67的大哥、两围95的二哥、两围63的骑兵严颜这支豪华的军团离开了营地，杀向东吴孙权的老巢建业。孙权亲率周瑜、甘宁、周泰三人部队迎战。虽然这四人都是东吴的顶级人物，但实力明显不如我们桃园兄弟。开战后我一马当先率领部队冲在最前线，连移动速度出色的骑兵严颜都被甩在后面，看来头功非我莫数！远方依稀看到了吴军的防栅，还发现了藏在栅栏后弓兵大队，我立即停止了冲刺的脚步，等候其他部队的增援。尽管敌人的防栅坚固，但只要大家集合定然能轻易将其摧毁。可是雪飞却一直在下令让我前进，军令难违我只得率领部队冲向敌人的防栅。不料眼前突然出现了大队的吴军，周瑜率领无数伏兵将我的部队团团围困，转瞬之间我的部队全军覆没，只得回城补充兵力。雪飞在此时发出的叹息“张飞真次，知力太低！”令我更为郁闷，想当年我大战张合、计擒严颜，为蜀国立下了无数功劳，虽然曾经中过敌人的奸计，但却绝非毫无智谋之辈。现在却被周瑜小儿的伏兵之计搞得全军覆没……

在城中补充兵力之时，大哥、二哥也大败而回，只剩下老严颜的骑兵部队利用速度的优势与敌人周旋。不过我方士兵并非无谓的牺牲，周泰队全军覆没、敌人的防御栅栏已经所剩无己，只要等大哥、二哥补充兵力，发动下一轮攻击就可彻底将其摧毁。也许是想让我接应前线苦战的严颜吧，刚刚补充完兵力，雪飞便把我派出城池。孙权、周瑜、甘宁三支部队都集中在栅栏之后，只要让严颜的骑兵从正面吸引敌人火力，我和大哥二哥从侧翼包抄，定可将敌人的弓兵全部歼灭。然而雪飞却不等大哥二哥出城，便下令让我和严颜正面突破。对于这种战法不就是让我们的士兵白白牺牲吗，不过老严颜却说可能是战略达人的深谋远虑，他的策略我辈根本就理解不了。血战之后，我们终于摧毁了敌人的栅栏，可惜在与敌人肉搏之前，我因士兵全部牺牲只得再次回城，老严颜则因为自己的“奋激战法”在战场上得到了兵力补充。不过现在东吴弓兵已经失去了防御的屏障，大哥二哥也重返战场，合三人之力定可轻松击败敌人。然而东吴军师吕蒙的突然使出兵法“防栅再建”，一道坚固的防线拔地而起。我军再次摧毁栅栏后士兵数所剩无几，不过我一点都不担心，因为我们还有名军师诸葛亮，可以使用“七星祈祷”在战场上为大家恢复兵力。果然雪飞在此时下令，让诸葛亮使用策略“精兵集阵”！什么？难道是我听错了？为什么会是“精兵集阵”！！！结果可想而知，虽然我军全员武力大幅提高，战斗力极强，但是各部队在接近敌人前士兵已经被全部射杀，大家只得纷纷回城。

我第三次出城战斗时，战场上的蜀国军队只剩下我一人，周泰小子在背后三支弓兵大队的掩护下，已经逼近了我方的城门。刚一出城便看到周泰耀武扬威地指挥士兵攻城，实在是让人难以忍受，我立即快马加鞭冲到了敌人面前，高喊“是爷们就来单挑！”。周泰小子果然中计，挥舞着兵器与我单挑。谁不知道张翼德骁勇无敌！周泰小子定被我刺于马下。尽管在三国大战的世界里我不能自由战斗，必须与总指挥雪飞配合，不过以我的武力战胜周泰绝对是轻而易举！然而，再次事与愿违，在雪飞的配合下，五个回合之后我被周泰打得遍体鳞伤，只得回城疗伤。愤怒的我忍着混身的剧痛找雪飞理论，他却高傲地说：“我是战略达人，对单挑这种野蛮工作没有研究！”

城墙遭到敌人猛烈的攻击，即将被敌人占领，不过在城池失守前，我们全部回到了战场。这次我们三兄弟一出城门便与敌人的弓兵战成一团，失去了栅栏庇护的弓兵再厉害也只是没有牙齿的老虎，几秒钟后孙权便带着周瑜、甘宁落荒而逃。负隅顽抗的周泰还妄图攻击老严颜的骑兵，不过在我们桃园三英无敌长枪的攻击下，转瞬之间他便全军覆灭，单枪匹马地逃回城中。

这次我终于可以扬眉吐气一展风采了，与大家一起并驾齐驱走到敌人城下，向敌人的城池发起最猛烈攻击。看着敌人的城墙逐渐被摧毁，我开始幻想胜利的庆功宴，直到远方射来的一支冷箭才把我招回战场。原来是孙权带领周瑜、甘宁偷偷溜出城池，绕到我军后方发动弓箭攻击。如果我军全军掉头，定可将他们全部击溃，可是雪飞却在此时下达了攻城死命令。不久之后，大哥和严颜的士兵全部阵亡，周泰也重新返回战场，并且在我和二哥之间左右骚扰，使我们只得停止攻城。可是雪飞在此时依然坚持攻城，完全不理会我们的难处……

随着一声巨响，我方的城门被敌人攻破，本次战役以我方的惨败而告终。战后评价时，雪飞只说了一句“张飞真烂！”，从此我失去了出战的机会。二十分钟后大哥也被打入冷宫，罪名是“能力过于平均”；四十分钟后，二哥也赶来和我们做伴，罪名则是“消耗统率过高！”，想不到我们三兄弟重聚竟然如此失落。而这一切真的是我们的错吗？？

不过噩梦并未就此完结，一小时后蜀国的武将全部退场，雪飞彻底改换了卡组，用魏国武将组建了一支豪华的骑兵军团，理由是枪兵移动速度太慢，不适合高速战斗。一个半小时后，“战略达人”雪飞彻底放弃了三国志大战，原因据说是“游戏不够平衡！不是真正的战略游戏！”可是，这真的是事实吗？……

编者按 三国志大战是一款非常值得认真研究的游戏，也有无数玩家痴迷其中。虽然在我国能在街机上尽情战斗的玩家目前还很少，但DS版作品的出现，给喜爱三国志大战的玩家带来了惊喜。丰富的收集要素，严谨的兵种相克以及易于上手的游戏操作，都为本作挣足了好评。不过，想成为真正的高手，则必须拿出大量时间勤加练习。现在游戏的发售速度惊人，很多玩家都会有一种游戏多得玩不过来的感觉，因此很难对一款游戏深入研究，还有些玩家甚至只是简单玩玩便对一款游戏仓促定义，将很多原本极为优秀的作品打入冷宫。

现实生活中的雪飞与文中的雪飞完全不同，虽然经常自诩为战略游戏狂人，但确实对自己想玩的每款战略游戏都进行认真研究。希望大家以后不要过早地放弃一款游戏，甚至可以少玩几款游戏，也要保证将自己确实想玩的游戏玩精……

天诛红 Vol.01

编者按

忍者，一个极具神秘色彩的职业，其传说一直以来都被人们所津津乐道。以忍者为主角的游戏数量众多，《天诛》系列乃是其中的佼佼者。在游戏中，忍者的形象被刻画得无比传神，而爽快感也是其他题材游戏所不能替代的。本文故事以两位女忍的成长和复仇为主线，将她们的故事再一次呈现在我们面前。 □文/phoebe

壹

皎洁的月光照射着那深邃的林海，一个黑影正在快速地移动。突然黑影在林海的尽头停止了移动，背靠着一幅厚厚的墙，伸出头窥探着墙的另一边：“可恶，竟然有敌忍在这把守。呼，三个是吧？”说话的正是东忍流的彩女。月光毫不吝啬地洒在了彩女的脸上，使原本已经毫无表情的脸上更添几分冷峭。彩女拔出背后的双刀，眼神透露出一种狼一般冷酷的杀气。

“百二十柒式·红差指”，话音刚落，彩女已经用她娴熟的忍杀结果了两个敌忍，第三个敌忍则距离彩女十步之遥，而且背向彩女，并没有转身趋势。但身为出色上忍的彩女却没因为这而松懈，而是疾冲到那男下忍身旁，把刀架在他的脖子上：“不想死就老实回答我，所谓的‘黑屋’到底是什么！”窝囊的男下忍慌慌张张地回答道：“别杀我，别杀我，我什么也不知道，我们是被一个叫重藏的男人雇佣的忍者，指令是抹杀掉村里的所有活口，其他的什么都不知道……”话刚说完，彩女就一刀解决了这位没用的下忍。“不能在这里浪费时间了，要尽快找到狮堂伯伯。”黑夜里，那个身影再次舞动，正向着红之里翩翩飞去“一定要尽快找到狮堂伯伯。”彩女反复对自己说。

“沙～沙～”在波浪翻腾的海岸边，站着两个人。其中一个是年迈的老伯，另外一个则是一位魄力十足的年轻人。可是两人都带着面具，无法分辨出他们的身份。“对不起狮堂伯父，我并不想将我的前途埋没在这种小地方，我要到外面闯荡。”那个年轻人说道。老人摘下面具，表情凝重地望着年轻人，语重心长地说：“不，你是红之里的继承人，你必须留在红之里，将我们的村子发扬光大，你必须……”狮堂的话还没说完，脸上就出现了扭曲的表情“为什么，你……”年轻人挥动着刀，在狮堂腹前斩出一条深深的伤口：“对不起，狮堂伯父。不仅是你，所有红之里的人都要死，哈哈，哈哈～”年轻人狂笑着，向村子走去，嘴里自言自语地说道：“黑屋将会称霸关东。”

月光下，彩女飞速移动着，突然停在了村口的瞭望台。彩女蹲下身子，瞰望着村子。“糟糕，已经变成火海了吗？”彩女站起来，理了理头发，闭上眼睛，深深地吸了一口气：“看来事情比想象复杂。”彩女睁开眼睛，眼神坚定无比。“看来要尽快找到狮堂伯伯。”彩女纵身跳下瞭望台，“肆百九十六式·红孔雀”彩女使用了忍杀乱舞，瞬间解决了两个守卫的敌忍，然后俯身冲向那个准备转身的女忍者。眼看女忍者快要转身发现彩女之际，彩女突然加快脚步“百叁十叁式·欠皿”双刀插进了女忍者的腹部，结果了那位女忍者。“要快点。”彩女再次提醒自己，前进的脚步也是不停地加快。彩女一路前进，所到之处如入无人之境，终于来到了那个约定的海滩，但等待她的却是倒地的狮堂。彩女收起双刀，上前扶起狮堂：“是谁干的！”狮堂什么话都没说，只是在摸索着口袋，将一封密函交给彩女，用自己最后的元气说出了两个字“黑……屋。”然后就死了，彩女小心翼翼地放下狮堂，按照密函的指引，前往营救村长。

“双叶，为什么……”彩女晚了一步，早在她赶到之前，那个叫双叶的女人已经将村长杀害了。“不为什么，这是老大的命令。”来晚一步的彩女看见村长遇害后早已蓄势待发，疾冲向毫无准备的双叶。灯灭了，黑夜中只见一道银光，当灯再次被点燃之时，双叶已经倒下。彩女收回双刀：“不堪一击。”正当彩女动身离开的时候，远处突然传来一声怒吼“给我站住，你这杀人凶手！”

贰

“你这杀人凶手，我要用你的血来祭各位乡亲！”少女怒吼着，拔出身后的长刀：“拿命来！”“我想我说‘不是我’你也不会相信吧。”彩女在说话的同时也拔出了身后的双刀，两位少女刀光剑影，实力相若。可论经验，当然是身经百战的彩女比较丰富。彩女看准机会，以少女砍空为契机，将左手的刀飞向少女。少女慌忙躲避，但当她回过神来，彩女已经把右手的刀架在她的脖子上。“知道黑屋吗？”彩女开门见山地发出提问。面对死亡，少女选择的是拒绝回答彩女的问题，似乎已经将生死置之度外：“我不知道，就算知道也不会告诉你。”可彩女的举动却出乎少女的意料，彩女拿开架在少女脖子上的刀，然后捡起那先前飞出的刀，准备离开。“为什么不杀我？”少女质问道。“因为我没有杀你的理由。”彩女停住了脚步，转过头，斜视着那少女：“你叫什么名字。”少女再次握紧手上的刀，站起来冲向彩女：“叫我危险人物！”彩女一闪，避开少女攻击的同时，也捉住了她的手“我是东忍流的彩女，想打架随时奉陪，但现在我很忙。”话毕，彩女扔下了一个烟雾弹，模糊了少女的视线，当少女再次看清前方的时候，彩女已经离开了“可恶！”少女收刀入鞘，看了看倒地的村长和双叶，低声地说道“我要离开村子，杀死那个叫彩女的女人，为大家报仇！”

少女离开了，一阵风轻轻吹过，地上只躺着一具尸体。“镐，到凤仙楼准备。”“双叶，拉拢她进入黑屋，她会是个出色的杀手，尽管她现在还很嫩。”

少女一路前进，来到了村子的尽头，但却发现有两名守卫。其中一名是一位男杀手，另外一位是女忍者。少女在远处观察，等待时机的到来。终于，当两名守卫都背向少女的时候，少女从草丛中跳出来，在向前疾冲的同时拔出背后的佩刀“零式·背突”。先是解决了那名男杀手，然后冲向女忍者，可距离还有四、五丈，女忍者已经开始转身了：“可恶，来不及了。”少女停止了前进，蹲在地上开始结印“忍法·叶隐之术”少女的身体变成了透明，尽管女忍者已经转过身来，但还是没能察觉少女的存在。“灭·大蛇旋”——隐身的少女化成了实体，在女忍者面前使用忍杀，轻而易举得结果了女忍者。“再见了，红之里。”

少女撑着木筏，来到了与红之里联盟的红屋。“请让我见你们的老大！”少女神情激动地向门卫说道。“来者何人？”门卫铁着口脸问道。少女先是沉默了一会儿，然后很不情愿地低声说道：“我是红之里的唯一幸存者。”门卫的脸上突然有了转变，神情十分慌张：“你等一会儿，我向老大通报。”

不一会儿，门卫气喘吁吁地跑到少女身旁“老大叫你进去。”屋子里没有一丝的灯光，一片漆黑。少女左顾右盼，不知该向哪儿走。突然她从黑暗中看见了一丝光，似乎是从门缝中透出的光，于是少女便朝着那黑暗中的一丝光走去。把门推开，房里光亮得很，灯火通明。坐在房间尽头的是一个女人，看上去是50多岁，身旁站着几位健硕的护卫。少女走进房间，东张西望着房间四壁的华丽装饰。“看见阿吟老大还不赶快下跪！”站在门旁的一位护卫叱喝着少女。少女慌忙跪下，微微地抬起头，窥视着那位老女人。“站起来吧。”老女人说道，“我是红屋的老大，你就叫我阿吟吧。红之里到底发生了什么事。”尽管语气听起来很焦急，但阿吟的表情还是那样镇定自若。“一个叫彩女的女忍者杀死了村里的所有人。”“哦，所以呢？”阿吟似乎了解了状况：“所以你就投靠我，想向那个女人复仇。”少女站起来，用坚定的目光看着阿吟：“我要手刃那个女人，为村民报仇。”阿吟点了点头。“不过，红屋这地方不是随便能投靠的，你必须通过考验。”

一个男人从门外走了进来，“我给你的考验就是这个男人，打到他吧。”

“呵，多多指教，我叫吉五郎，那小姐您呢？”吉五郎在说话的同时也拔出了腰间的刀。少女把面具带上，也拔出了背后的刀：“我叫凛。”

（未完待续）



科幻漫画辞典

梦幻万千的玲珑世界，诞生无数经典的摇篮

第1回

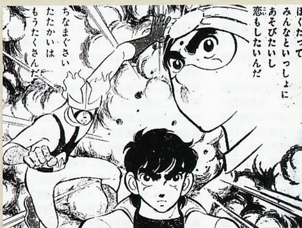
浅井政信，1942年生于福冈，1959年在「少年俱乐部」发表了处女作「蝙蝠部落的少年」，从此出道。之后发表了「鱼之歌」、「热球密林」等大量作品。

浅井政信归来。以漫画改编的动画有无数作品被大家熟悉，其实也有很多与动画播放同时连载的作品在日本也风靡一时。听到浅井政信的名字，很多人会联想到热血肌肉的主人公。其实并非如此，他其实是将小说、游戏等漫画化的代表，描绘了无数让读者难以忘怀的个性角色。





↑如此的画面已经成为漫画界中标志性的眼神。



浅井政信以自己特有的热血英雄主人公，有如一匹洁白的骏马一般驰骋在70年代面向儿童的TV杂志上。以浅井政信的作品《铁甲飞天侠》（71年）为契机，《魔神Z》（72年）随后成为流行的先锋。在秋山书店出版的招牌书刊《冒险王》上，《铁甲飞天侠》甚至登场了上千次。这部作品使他成为动画作品漫画化的代表人物。

《铁甲飞天侠》的内容由浅井政信原创，并且每期有规定的页数，但无论是故事性还是漫画本身，这部作品的完成度毫不逊色于电视作品。最让人感动的是，当时的铁甲飞天侠绝对算得上是帅到极点！虽然漫画版连载与TV动画同时结束，但FANS们即使在现在也会经常回想起浅井政信笔下的无情世界。然而这部作品却并非浅井政信的事业颠峰，完成了这款漫画连载后，浅井政信却突然神秘消失。读者们纷纷猜测，一时间出现了大量呼唤浅井政信重出江湖的信息。

令人血压升高的《再造人卡辛》，在《铁甲飞天侠》完结两年后，浅井政信终于重返《冒险王》，这次他为大家带来的则是拥有强力武器的《再造人卡辛》。舍弃了自己宝贵的生命，转生后拥有不死之身的主人公，纳谷悟朗先生荡气回肠的精彩解说等，使这部作品成为经典中的经典，至今仍然被FANS们津津乐道。

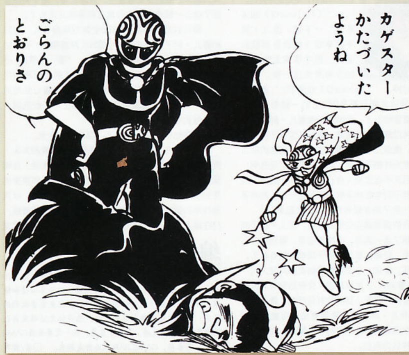
在一个风雨交加的夜晚，正在开发中的公害处理用人造人BK1号突发异变，雷电落下时强电流正好贯穿了沉睡中的人造人BK1号，人造人BK1号浑身充满了强电流。这一偶然事件使人造人BK1号的自我人格从机械中彻底解放，可惜它的觉醒却是人类的灾难，对人类的负面印象占领了它的整个大脑。人造人BK1号从此组建了人造人军团，向人类举起了反旗，人类社会陷入混乱。人造人虽然是由人类创造，但它们却拥有不死的生命，钢铁的身躯，人类远不是它们的对手。BK1号的「生父」东光太郎博士为此陷入深深的苦恼和自责，看到苦恼的父亲，铁也主动要求接受改造手术，成为再造人卡辛，毅然向人造人军团发起挑战。

浅井笔下的漫画化作品继承了动画的精髓，并加以改进创新。比如说，以动画版结局「卡辛无用的街」为基础创作的最终话，爆炸的场面、因市长而全部毁灭的城市等等，在浅井政信的笔下为读者展现出了非比寻常的世界。虽然漫画连载与TV动画同时结束，但不少读者却都希望浅井政信能继续描绘本作，继续感受浅井政信的精美绘画及原创剧情。

此后，浅井政信再度消失，暂时停止了漫画化工作，恐怕是在各大杂志负责原创作品的执笔。然而正当大家都觉得浅井政信先生已经放弃了漫画化工作并为之感慨时，他却重新出现在读者面前。

一力承担《The Kagestar》漫画化重任。「The Kagestar」这是一个充满诱惑的名字，哪怕是只听到这个固有名词，FANS们的体内都会热血沸腾。也就是说，这部作品是得到了广大读者支持的作品，是代表时代的经典作品。而创造这一经典的，则正是浅井政信！在这部作品中，浅井政信的独特画风随处可见，读者们更是为之痴迷。

另外，浅井政信还在《小学馆》杂志上连载《The Kagestar》。如同一峰大二描绘《光谱人》一样，浅井政信成了《The Kagestar》漫画的代言人。《The Kagestar》连载结束，继续描绘了《电子战队》后，浅井政信再次从漫画化作品中销声匿迹。就这样，在FANS们的期待中，他一直没有再出现。



编者按：直到今天，大家一定还记得童年看漫画的经历，这些作品不仅给我们留下了深刻记忆，甚至在潜移默化中改变着读者的性格，从小便建立起自己的善恶是非观。本栏目则为玩家介绍这些当年活跃在漫画领域的画家们，虽然他们的名字在我国并非耳熟能详，但他们的作品却有口皆碑。

□文/雪飞

为了忘却了的纪念

我和他确实都蜕变了，但都不太完全。

我曾经几次萌生过写一写我的同学蓉儿·胖子的想法，可却总因为这样或那样的原因而不能实现。我承认这和我引以为傲的懒惰不无关系，我总在动过这个念头后，像一滩鼻涕一样瘫在桌上，没有动笔的力气。但其实主要的原因，还是我根本不知道如何下笔。蓉儿·胖子同学实在是太过普通了，即使是在一群体型和他相差很多的人中间，他也依然是一个胖子——一个外表不算俊俏的普通的胖子。我曾几次因此郑重和他谈过，我说你太普通了以后会找不到女朋友的，但他却总是一副不以为然的表情，且仅仅是表情，因为他的拳头在这个时候总是会悄无声息地绕到我的身后，抱以我几记老拳。久而久之我便也习惯了，不再招惹他，与我的朋友大头·秃子同学继续同他鬼混着。

一次我曾问过大头·秃子同学我们是如何同蓉儿·胖子同学相识的时候，他也迟疑了，于是同我一起回忆：那时的我刚刚从一个初三的鼻涕虫升格为高一的小屁孩，抱着对高中的憧憬步入了高中的大门，可是现实与梦想在我的生命中总是搭不上调，高中没有梦想中的社团，没有梦想中的恋爱，没有梦想中的姑娘，于是狂风终是吹不起少女的短裙，只能吹乱我枯黄的头发，吹灭我青春的火焰。当我怀着失望的心情在洋溢着青春的操场上徜徉时，恰巧碰到了与我同从一个初中升上来的大头·秃子同学，因为面熟，我们很快便熟络了。这时候一个身材伟岸胖子出现在了我们的身后，是的，不用怀疑，这个胖子正是蓉儿·胖子同学。"聊什么Game呢？"就是这么一句俗套的开场，有着日本典型Otaku猥琐模样，自称有着钢之魂的蓉儿·胖子同学就像他崇拜的Snake叔叔一样悄无声息地渗入了我和大头·秃子同学的高中生活之中，自此一发不可收拾。我曾经后悔过，如果当时我以一种严肃的态度面对蓉儿·胖子同学，无视他的乱入，那我的高中生活将是如何的精彩。可是我的善良和怜悯毁灭了我仅存的希望之火，连同大头·秃子同学一起，我们追随着的蓉儿·胖子同学厚重的脚步，一步一步的奔向宅样的明天，再也不能回头。



起初我只认为蓉儿·胖子同学不过是表面猥琐，内心或许善良。但善良的只是我一人，蓉儿·胖子同学又一次浇灭了我希望的火焰。他其实是表面猥琐，内心同样猥琐，且邪恶的。蓉儿·胖子同学这个典型的资本主义游戏深度中毒者，借着家中有游戏主机这优越的先天条件，每逢下课放学便向我和大头·秃子同学两个惨淡的社会主义无机一族炫耀着他头天晚上的游戏经历，我们在羡慕之余也同他分享着他的快乐，但这快乐马上又全部变质为了羡慕，羡慕又升华为了嫉妒，这嫉妒又肆意扩大着，成为一股冲动：在一个伸手不见六指的夜晚，我·电锯男与大头·秃子·电锯男同学头罩米袋，手持彪悍的电锯，悄悄地摸到蓉儿·胖子·肯尼迪同学身后，出声地不要。就在其醉心于眼前《生化4》那豪爽的战斗时，我们拉开电锯的开关，手起锯落，在荧光屏上片片鲜血的映衬下，拿着PS2，拿着Xbox，拿着NGC，悄悄地离开，出声地不要。

其实，要是只是在课余时间受他的骚扰也就罢了，他又干扰着在课堂上对知识无比渴求的我这样的好学生。每每课上，我总是能感到有一种莫名的恐怖，待我回头，便看见蓉儿·胖子同学正朝着我的方向抱着沙文主义的微笑，他那肥沃的脸上罩了一层红润，好像沉浸在幸福之中。不，他却是已沉浸在幸福之中，当然这并不是因为他在看着我瘦小的背影，我确定他的双眼此时是无神且呆滞的，他早已飞向了自己意识中无垠的意淫世界之中，与某个Galgame的女主角迎来一场刺激的艳遇。当时正值寒冬，但蓉儿·胖子同学的身旁却仿佛充满了春的气息。不过这春意并没有足够的时间来解冻蓉儿·胖子同学早就冻死的脑壳。站在讲台上的数学老师明显的血液流通不畅，头上发着虚汗，底下的同学并不因为他的虚弱而附和他的提问，睡觉的睡觉，聊天的聊天，看小说的看小说，气氛异常紧张。蓉儿·胖子同学的春意盎然明显与这寒冷而紧张的气氛格格不入。"蓉儿·胖子同学！！！"不出意外的，随着老师的一声大喝，蓉儿·胖子同学的身子一颤，不情愿地站了起来，有些吃力。寂静，依然是寂静，不过这时大家都放下了手中的活儿，把注意力全集中在了蓉儿·胖子同学身上。内向的蓉儿·胖子同学有些不好意思，脸上又有些红润，继而发窘了，那脸红得像熟透了的桃子。数学老师额头上的汗反而出得更加多了，脸色微青，待发现大家的注意力已完全不在自己身上，继而发窘了，脸青的像霜打了的茄子。红色的桃子对着青色的茄子。寂静，依然是寂静。而我，蓉儿·胖子同学的挚友，只有回过身，用同情的眼光告诉他：蓉儿·胖子同学，现实是残酷的，社会是凶猛的，地球是危险的。

"《To Heart2》知道不？"一下课，蓉儿·胖子同学就飞快的窜到我的面前，刚才课堂上的事犹如没有发生过一般，我一时间还没回过神，"《To Heart2》知道不？"他又问了我一遍，我这才想起那是PS2上的一部恋爱AVG（恋爱也需要冒险？），我惊愕于像蓉儿·胖子同学怎么会玩这种过家家般的游戏，继而又惊叹于荷尔蒙力量的伟大，像蓉儿·胖子同学这样堪比阿诺的铁血硬汉（？）竟也拜倒于其下，大吼一声："沦丧啊！青春！"之后又不自觉地为自己的未来担心起来。当然，蓉儿·胖子同学显然没有注意到这一点，和刚凑过来的大头·秃子同学较有兴致地扯淡起来。

一部不良的游戏确实会使人堕落，蓉儿·胖子同学的恶行证明了这一真理。走在楼道里，看到初一初二的小女生，轻者，蓉儿·胖子同学会侧目良久，久久不能释怀；重者，会拉扯着我的衣服向我大叫："小萝莉！小萝莉！"；更有甚者，会开始旁若无人地学起狼叫。当然，我承认我说的有些严重，最后一项对于内向的蓉儿·胖子同学更是更加不可能，但蓉儿·胖子同学已经有了做出这种事的趋势，当然这也仅仅是我这样认为而已。

"我和柚原好（To Heart2女主角）发展得很顺利！"在一次体育课上，不擅长跑步的蓉儿·胖子同学迎着刺骨的寒风向我和大头·秃子同学兴奋地说着，声音不大，有些微喘，但这也足以引起一些好事者的侧目。他一脸的幸福，我看见，便加快了脚下的步伐，把蓉儿·胖子同学甩得远远的，"他这是在歧视我们。"跟上来的大头·秃子同学对我说，言语中明显带着几分颤抖。

"我和好终于发展到最后阶段了！！！"蓉儿·胖子同学不顾我和大头·秃子同学的反对把我们拽到墙角对我们说，"是的，同志，我们知道，我们可以理解。"我对蓉儿·胖子同学说着，心里有些愤恨，且不平静着。"当时我兴奋地一头栽进了身子后边的沙发上。"蓉儿·胖子同学不顾我的鄙视，向大头·秃子同学炫耀着。我的脑中立马浮现出了蓉儿·胖子同学在一个岑寂无人的夜晚，把脑袋猛插进沙发中且来回磨蹭的画面，就好像把头栽进了柚原姑娘的大腿上一样。得，我也不可避免的被其毒害了。

这种游戏通一次的流程不算太长，当我估摸着吝啬的蓉儿·胖子同学会不会以请我和大头·秃子同学去外面撮一顿这种方式来庆祝他虚拟恋爱的成功时，是的，你不用怀疑，命运总是弄人的，否则这篇忧伤的散文无法再写下去。蓉儿·胖子同学用充满悲哀且恶毒的言语斥责了不厚道的游戏公司，具体内容不便转述，大体上是这小子柚原同学没有追上，却意外地搞上了○○××同学，这对于当时比较专一的蓉儿·胖子同学无疑是一种沉痛的打击，"得了，○○××同学也不错，至少结局也不是孤家寡人，众叛亲离，也算是达到游戏目的了。"我安慰他道，用自己瘦弱无力的手臂拍打着他宽大但无比惨淡的背脊，一时间自己好像也经历了这一段忧伤。"不！！！"他忽地大吼一声，挣开了我的手，站了起来，双目圆瞪，眼中充满了坚定。他的背脊在我眼中仿佛又变得宽大且有力起来。我就这么看着他，看着看着，脑中突然冒出了这么一股念头：一头真正的兽就此诞生了。

很久以后，也就是X360全球空降那会儿，当我和蓉儿·胖子同学在走廊中第N次邂逅初一、初二的小女生时，我会兴奋地冲他喊到："看！小萝莉！小萝莉耶！"蓉儿·胖子同学便第N次的用他那饱经风霜不再坚毅的眼神嘲弄地看着我，语重心长地对我说："靠，这也算萝莉。赶明儿让你长长见识，看看我的收藏……"

我和他确实是都蜕变了，但都不太完全。

时至今日，蓉儿·胖子同学依然活在我和大头·秃子同学的生活中，过着他自己兽一般的生活，且嘲笑着我们的未开化。我对于和他最初相识的印象变得更加淡了，依稀记得的，只有他那丰满的身材，以及那伟岸的背脊，不过却总是有好几条不知明的暗线，打在那上面，永远不去。 □文/梦龙

编者按

电软变了，GAME BAR也不例外。很荣幸能够主持转生后的GAME BAR，在这里与大家一同分享心情和故事，让我感到前所未有的轻松和快乐。改变需要我们的努力，但同样无法缺少你的支持。也许你无法确定自己何时会有创作的灵感，但有了灵感，就一定要告诉GAME BAR。有你在，GAME BAR永远会是新生。 □责/祢可

那别曲叫无双

再见，就真的再也不能相见吗？

如果说“一场游戏一场梦”，那么我的梦就数也数不清了。有令人感动的梦，叫《最终幻想》；有令人回味的梦，叫《马里奥》；还有那与我擦肩而过，在我的生命中昙花一现的，叫《真·三国无双》……

但那毫不吸引我的《真·三国无双》却是你的最爱，你唯一的最爱。永远忘不掉你，那个很傻很固执的你。

也许是因为那次的邂逅十分的轻描淡写，也许是我的确老了，我甚至忘记了我们是什么时候见面，在什么地方见面。但你的名字，你的口头禅，你的赵云同学，还有你的感染力却是我永远忘不掉的。那你呢？是否早已忘了我这位庸俗的Gamer呢？是吗？亲爱的崔子建同志。

“要玩《真·三国无双》吗？”每次在游戏店门前你都这样问，而我又是一如既往的回你一句“不了，玩别的吧。”垂头丧气的你似乎总为别人着想而委屈自己，每次都迁就我，每次都玩我爱玩的游戏。但我沉醉在游戏中，却没有发现旁边你那勉强的笑脸。我也从不迁就你，一直玩着我爱的游戏，一直没能让你和我一起玩上那你最爱的《真·三国无双》，哪怕是一个小时。

“我家里有情况，我得先走。”哦，也就是说今天晚上我得一人到游戏店唱独角戏了。背着书包，漫步在那条前往游戏店的小路，心里反复想着：“要不，今天就试试《真·三国无双》吧……恩，试试看。”

“老板，来一小时的《真·三国无双》。”“呵呵，今天怎么这么迟啊？还说要玩《真·三国无双》？快进去吧，你的朋友早在里头热血了。”“什么？那个朋友啊？”我满脸的不解，什么朋友啊，我就小崔一个朋友啊？难道……不会吧，我努力告诉自己不要胡思乱想，但我总不能否定我打开门后看到的情景吧。平时把喜怒哀乐都紧锁在心底的你，面对屏幕里的赵云却变得如此放纵。你放纵你快活，可我心里却是百感交集，为你的快活而欣慰，为你的“背叛”而心痛。

我没有作声，选择了转身离开游戏店而放弃了上前让你发现我。回家的路上，想了很多很多，就像你所说的那样，《真·三国无双》对你而言比什么都重要。“要么，明天和他一起玩吧，一起玩《真·三国无双》……”

“我肚子不舒服，我得先走了。”小崔捂着肚子，转身就走。“要么，今天一起玩吧，玩《真·三国无双》。”小崔停住了他那急促的脚步，慢慢地，慢慢地，他停下来了：“昨天的事，你知道吗？”“恩，知道了。不过没关系的，我们是朋友。”小崔没说话，两人就这样一直站着，一直沉默着。在去游戏店的小路上，小崔拍了拍我的肩膀：“三国里你喜欢谁？”我想了一会儿：“陆逊，因为他很聪明，《真·三国无双》里面有陆逊火攻刘备的剧情吗？”“恩，有的。”小崔斩钉截铁地说道。我们的友谊再次回复正常，似乎没因为昨天的事情而有所影响。

“故事选好了，‘陆逊篇’……让我看看，找到了，夷陵之战。”“那你用那个人物啊？什么？赵云？太不靠谱了。接下来岂不是‘赵云大战蜀军’？历史都乱套了”“这才过瘾啊，用自己喜欢的赵云去做自己想做的事情。弑君、改写历史等等都可以做到，这就是我喜欢《真·三国无双》的原因。可以用自己喜欢的角色去杀敌，不管历史上是否敌对，总之把头上有红条的人杀掉就是。游戏就是要随性，太拘束就没什么可游戏的了。有时真想人生像游戏般的自由，像一只小鸟般自由自在地在天空飞翔，而我今后的路也很明确。我，崔子建要做一个自由自在的人，做一个，自由自在的人……”你把话说得越来越慢，越来越慢，似乎若有所思。时间慢慢地流逝，一个小时的沙场杀戮使我初次感受到《真·三国无双》的魅力。从游戏店回家的路上，秋风飒飒地刮着，偶尔有几片黄叶下落。你伸出手接住了其中的一片，碾碎，然后张开手让它的碎片随风飘落，表情看似十分凝重，好像是有话对我说，但话到嘴边又停住了。

“我到了，再见。”“哦，那明天见。”和小崔告别后我继续我的回家之路，风刮得更猛了。

再见，就真的再也不能相见吗？也许你早就理解“再见”的含义，不然那天你怎会对我说再见呢？

“同学们，有一个好消息和一个坏消息，你们想先听哪一个？”班里的同学各有意见，声音此起彼伏，“好”“坏”参半。而我却对此毫不关心，我在意的是为什么小崔还没上学。“那就先讲好消息吧，好消息是我们班得了月优秀班，而坏消息是崔子建同学和他爸妈到上海了，以后不能和我们一起上课了。”

我真希望我的耳朵有毛病，“也许是听错了。”我就这样一遍又一遍地告诉自己。

放学后我来到了那熟悉的游戏店，只不过这次是疾奔而不是漫步。“老板，我的朋友在吗？”我心急如焚地问道。“哦，他来过，放下一封信让我交给你，然后就走了。来，给你。”可那封信我却一直没有拆。

直到期末考结束后的那个周末，当我再次登陆我那生锈的QQ时，我才发现了你两个月前写给我的留言：

“信看到了吧？走得很仓促以致没能跟你道别。还记得那天我在游戏店里所说的话吗？我要成为一个自由自在的人，我要为我的梦想而飞翔，所以我跟随父母来到了上海。总有那么的一天，我会像《真·三国无双》里的赵云那样做一个无拘无束的人。你要支持我啊！”

“其实，没有啦。”我敲击键盘，鼓起勇气去回复他的留言，“其实那天我就察觉到了，你有话要说，但却说不出口。再见不是再也不能相见，我相信终有一天我们会再次相见的，但再见的时候你要为我弹奏一曲，作为你不辞而别的补偿。”

“恩，好的！”你的答复竟然在3秒后出现，隐身了么？臭小子。

“我要听别曲，叫《无双》的别曲。”

“喂！发什么楞，怎么玩的，赵云打杂兵都Game Over！”机友在一旁叱喝着。

“是梦么？好真实的梦啊。”

“请问有没有一首叫《无双》的歌？”

“有啊，周杰伦的。”

“不是，我想找的是一首悲伤的别曲，一首叫《无双》的别曲。”

□文/phoebe

征稿启事！

即日起投稿邮箱已变更为meeko.dr@qq.com，欢迎广大读者继续踊跃投稿！下面的是投稿注意事项，期待你投来符合要求的稿件。

1.文章主题必须与电子游戏相关，字数控制在3000字左右，最少不要少于2500字。

2.来稿请注明详细联系方式，包括真实姓名、地址、邮编、身份证号码，以便发放稿费。

3.谢绝一稿多投，严禁任何形式的抄袭和剽窃，一经发现，所有责任由投稿人承担，并永不录用其任何作品。

4.由于投稿量大，录用与否恕不另行通知，凡投稿两个月后没有刊登即视为落选，如落选请务必不要灰心，欢迎再接再厉创作出质量更佳的作品。

5.改版后的GAME BAR将会按照作品的话题分类刊登作品，目前有以下10个话题正在进行征稿，欢迎就此类话题进行创作：①我·游戏·他/她；②我与×××（某个游戏或游戏系列）；③关于某款主机的分析（新旧皆可）；④游戏角色剖析；⑤我与电软的故事；⑥那些与游戏有关的青春；⑦浅谈某游戏厂商；⑧游戏人的伤感故事；⑨后·次世代的YY；⑩游戏少年的爆笑生活。

当然，如果你有其他更好的话题创意，同样欢迎踊跃投稿！

6.GAME BAR现正在征集特约撰稿人，如有意请与我们联系。对于特约撰稿人，除了以上注意事项外，还有一些特定的要求：

①能够使编辑方便地联系到本人，目前的联系方式仅限为电子邮件，请及时查看；

②能够积极响应编辑的约稿，并在约稿话题范围内进行创作；

③作品质量有所保证，并能够接受编辑提出的修改意见对作品进行修改；

④保证交稿时间，不拖稿；

另外，特约撰稿人享受优先刊登作品、稿费从优等待遇，如果你相信自己的能力，就快快来报名吧！

GAME BAR的精彩需要你！

毕业了，让我们再杀个通宵

或许在未知的某一天，我们会在游戏的某个角落擦肩而过。

微凉的晨曦，熄灭了我依然在艾泽拉斯大陆燃烧的梦，抬头看了看窗户，寺圣小镇的早上总是雾蒙蒙的，闷热的四川夏季也会有冷嗖嗖的时候。迷迷糊糊地叫醒了其他几个趴在电脑桌上的兄弟，该起了，吃点儿早饭回宿舍睡吧。

那是一起通宵打游戏的日子，仍然历历在目。在外地上学的坏处就是，一旦毕业，各奔东西，再相见的机会真的很渺茫，更别说是一起通宵了。

周末的夜里十一点，是我们一天生活的正式开端，在许多人准备高枕而卧的时刻，华侨，大奋，马儿，阿三等等，还有我，一伙夜猫子拿着干粮偷偷溜出校门了，在学校正式断电的一瞬，我们耳边传来的是迫击炮小队亢奋的呐喊：Mortar Combat！我们不是什么高手，只是热爱，偶尔还会被不认识的人狠虐。有时候会玩反恐，相比之下，这个更直接，更惨烈，最喜欢一颗手雷投过去，分不清队友还是敌人的尸体在天上可劲儿地飞。

记得最后一次通宵，是大二结束的那天，一场聚餐结束后几个喝得东倒西歪的同学回寝室了，剩下我们几个还能挺住的决定去网吧。恰好全镇停电，我和阿三还有博士蹲在黑暗的马路边看着偶尔闪过的长途车边聊边等，终于等不下去了，阿三提议要是到十一点半再没戏，咱就步行去临镇吧，行，我们没异议——几个被网瘾逼疯了的孩子。比较争气的是，在学校熄灯之后，电流终于开始汹涌在小镇的电路网中了，于是我们几个就乐颠颠地和守在网吧门口的几位会合了。那天我是坐在靠窗的位置上，我打开了半掩着的百叶窗，看见被路灯染成暗红色的街道，其实还是挺安详的，再看看身边一起奋战的同学们，想着这样的日子再久一些该有多好，不知不觉就走神了，所以那天晚上净输了。因为都喝过酒，到三四点钟大家就都困了，第二天，睡得歪七扭八，现在回忆起来，场面竟很像我们散伙饭过后的那种颓废。那天之后，我们似乎就不再一起通宵了，有的买了电脑，也有些忙了，各忙各的，无暇其他。

如果说为游戏而熬夜是一种不健康的生活习惯，那是因为游戏也使我们有过严谨的作息时间。大三那一年，不管寒暑，雷打不动准时六点起床，就算想多赖会儿，室友华侨的几个大巴掌就拍过来了："起来，下游戏了。"不过我也有打他的机会，就看谁起的早了，只是因为学校网速极慢，我们只有趁早上的低峰时段下载游戏。其实外边买张盘，省时省力装上就能玩，可是我们不过是给自己找个早起床的动力，CS就当作是晨练，老实说也会经常听听英语的，不仅仅是只听见fire in the hole之类。每天晚上，不管多困还是习惯性的和华侨挑三个回合的拳皇，不多不少然后倒头就睡……梦里的八神，傲立在苍月之下，紫色的火焰如此凄美，到今天我依然会做那样的梦，只是孤独的八神落寞了许多。

超人和华侨都是我的老搭档了，从怀旧的《雪山兄弟》到街机《合金弹头》的全系列，我们配合通关的游戏不计其数。可是，到今天为止，已经一年没有并肩战斗了吧，刚刚看过《绀碧之棺》，兰和园子背靠背作战的样子默契的让人感动，不知道哪一天才可以再像那样，信任的把背后的敌人交给队友而勇往直前。最近偶尔会玩《真・三国无双》，只是没有搭档的日子就像是失去了八健将的吕奉先，所谓空余赤兔马千里，漫有方天戟一枝，带着三三两两的小杂兵，迷失在不属于自己的兵荒马乱中。每当看到叉腰站立在定军山上的黄忠老先生，总是情不自禁的附和着他那句话：很久，没有热血沸腾的感觉了。



记不清是哪个"五・一"了，无处可去的我们，躲在宿舍里开始和超任模拟器较劲，那天通关了一款叫作《新热血硬派》的游戏，结束后心里有些隐隐作痛。87年发售的第一部热血，直到92年我才知道什么是红白机，那时几乎打遍了FC上所有的热血系列，之后就一直期待着能在别的机型上看到新作，谁知道等到两千零几年的春天，我看到的竟然是94年——国夫君的挽歌，痴迷了许多年的游戏，其实早在我们认识他之前就已经划上了悲壮的休止符，可以说有一种讽刺的味道，虽然之后这个系列也曾有过寥寥几部作品，但真正值得珍惜的已经不复存在了。因为在《新热血硬派》里，我看到的是朋友的背叛，曾经强大的花园高中的毁灭，甚至是和美与真美的相继遇害。勇敢坚强的长谷部和美，天真纯洁的岛田真美，就在《热血物语》发售后的第五个年头，在枪口下香消玉殒，在那个混乱城市的两个可爱的小女孩就这么走了，热血的世界再没有什么值得留恋的了，国夫和阿力，又何去何从。看着远处小岛，恶势力的巢穴在火焰中消逝，山崖上的国夫和力，那场景就像是五年前他们站在烟囱上俯视着终于安详了的花园町小城一样，那时像是在平静中的享受，而此时却像是在对这个世界道别，一切都结束了。是否人越成熟就越悲观，是否长大就必须经历更多的现实，无奈以及分离。时间就是一阵不管你多不舍，也不会因为你的珍惜而停留的风。梦总会醒来，爆笑的故事在成长的过程中变成了严肃的悲伤，以第一部的诞生为年龄的起始点算起的话，国夫他们最多比我们小两岁，如果是真实存在的话，现在也该是负起责任的年龄了吧，再不能在泥泞的操场上玩躲避球，再不能在街头行侠仗义了吧。就像我们再也不能凑在一起在虚拟世界横冲直撞了一样。



记得那会儿，我们有三位同学同时开始了各自的游戏历程，华侨的《暗黑》，牛二的《仙剑》，我的《剑侠》，那些日子里曾因为华侨在破坏神面前屡战屡败而狂笑不止，也曾因为唐雪见的死而长吁短叹，又曾因为我那出师未捷就丢失了的程序而懊恼不已。后来，自己又重新买了一套《剑侠情缘》，想要再次闯荡江湖的时候，却发现已经是如此索然无味。小时候，大人们总说我的游戏幼稚，可那时我不认为我变成他们那个样子后会不再喜欢，就像我自认为我永远也不会失去那帮在东单公园疯跑的小学同学那样，我不再像以前那样迷恋游戏，倒不是因为它们有多幼稚，只是因为某一种无奈吧。游戏里自有一份喜怒哀乐，是与朋友分享才能感受的，即使是最简单的俄罗斯方块，也是其乐无穷，只可惜这样的机会少了，像我们的游戏里的主人公那样，江湖安宁了，世界和平了，原来临危而拼凑起的武林群侠们，在决战后，只要是活下来的，也该各回各家，各找各妈了。英雄们引退了，是如何面对独自的生活，已经没人去描写，那是一种怎样的寂寥呢。也许人生本就是至死方休的冒险游戏，也许会和志同道合的人们共同走过一些艰难的路，但后面的路总会有分岔，走到最后，只剩自己，每个人都是这样，不过至少有人曾经与我相互扶持过，至少我们也在那次地震中共同担惊受怕过，至少有些是一辈子最珍贵的说不清的什么东西已经在我心底。

前面咱们还说到，时间像风，我们就是在这风里一点一点成长，或磨砺或蹉跎，也会被风带去许许多多的记忆，也许好多年以后，再有人问起那时我们打游戏的细节，我的脑子会像被闪雷炸了个正着，茫茫然空白一片。不过据说有了空白才是另一个开始，只希望怀念的心情，不会成为继续走下去的羁绊。

《仙剑》的结尾，景天走遍千山万水终于在一片竹林中找到了重生的雪见，飘落的肖像画，最后留给我们的是这样一首诗：花似伊，柳似伊，叶叶声声是别离，雨急人更急；湘江西，楚江西，万水千山远路迷，相逢终有期。

或许在未知的某一天，我们会在游戏的某个角落擦肩而过，只是我不知道，你是谁……

希望毕业的兄弟姐妹们保重，江湖再见！

□文/天空之城

对那恶魔之手而言

你带给了我很多，也带走了我很多。

《恶魔猎人》，这个系列就犹如一部伟大而冗长的史诗。承载着许许多多的荣誉，梦想，爱情，以及一个又一个的，骄傲。

历经4代，风雨7载的《恶魔猎人》在我心目中可谓根深蒂固。4代推出后，尽管我仍然支持着我的但丁，可她已移情别恋，喜欢上那新人王尼禄。然而她喜欢尼禄的理由是因为他的右手，“一个普通的人类却拥有一只承载了如此多痛苦的恶魔之手，实在太可怜了。”当时你是这样对我说的，你还记得吗？傻瓜莹。

没错，你们没看猜。莹是个女孩，而且是个十分热爱游戏的女孩。她不仅热爱游戏，还酷爱动作游戏，因此我和她就有了共同语言。人生能得此一红颜知己，可谓喜也！刚入学的时候，她就已经是我们班的焦点，清纯可爱的面容加上娇滴滴的语气，很难想象她会是一个热爱电视游戏的人。可在班会课作自我介绍的时候她却坦白地说她很喜欢电视游戏。从那时起，我们就经常一起讨论游戏，也常常玩同一款动作游戏，以通关快慢一分胜负。

而在初二的时候，我们竟然同时爱上了《恶魔猎人3》这款神作级的动作游戏。我们也一如既往的比赛着看谁能更快通关，结果我还是一如既往地比她慢上一两天。她说她很喜欢但丁，说他年少轻狂，做事也很有魄力。而我喜欢的却是维吉尔，作为哥哥的他，背负的东西实在太多太多了。也实在怀恋初二时的游戏生活，尽管我总是龟速游戏，但一直都有莹陪着我，游戏也变得更有意义了。

可传说中的“初三”却使我们不得不暂时放弃游戏。没想到的是，这一别，竟使我们错过了《恶魔猎人4》这个美丽的花期。

那天的体育课，我高兴地对她说：“莹，告诉你一个好消息——我们镇上的游戏店有《恶魔猎人4》买了！”原以为当她听到这个消息后会十分高兴，可她的反应却出乎我的意料：“是吗？可是我也没有空余的时间去应付游戏了。你玩玩儿看，通关后告诉我剧情。”看着她整天闷闷不乐的表情，我的心真的很酸。中考的压力使她变得整天沉浸在书的海洋里，每天都在不停得看书，不停地复习，完全忽视了游戏。

那天晚上，我在游戏店里入手了期待已久的《恶魔猎人4》。但回家后却没有打开游戏机的欲望，也许是因为没有了莹这个出色的“竞争对手”，玩起游戏来也没有了以前的干劲。看完开头的动画就草草了事，将光盘放好，躺在床上小憩。“怎么就突然放弃游戏呢，她不是一直把游戏当作她的骄傲吗？”我反复地问自己。

可我的处境也不见的比莹好。下学期开学没多久，父母基于亲戚的舆论压力也破天荒地下达了“禁game令”。我也只好心有不甘地将X360交出，然而《恶魔猎人4》却只通了两关。也就是说，与莹的约定，我无法实现。

也许是缘分，也许是必然。我竟然从一本杂志赠送的光盘中看到了《恶魔猎人4》的剧情。自己认认真真地看了一遍，很美，真的很美。给我印象最深刻的，甚至在我的记忆中划下一记烙印的，不是老大哥但丁，而是那个青嫩，并且背负着很多重担的尼禄。那只代表着“恶魔”的右手，存在的理由却是为了证明尼禄比其他人更像一个人类，拥有着一颗爱别人和关心别人的炽热的心。而我也没有对那个名为“魔剑教团”的组织抱有一丝的期待。真的，打从第一眼看到团员的服装就明显感到绝对好似个邪教，真佩服搞人设的那位前辈，居然连服装都如此贴心，赞！曾在杂志上看到一则评论这样说道：“Kyrie是系列中存在感最低的一位女主角。”可我却觉得这话说得不全然。的确，Kyrie没有超群的战斗力，露面次数也少，自然给人一种若隐若现的感觉。但仔细一想，你就会恍然大悟，其实尼禄所作的每一件事似乎都是为了Kyrie，甚至连他变强都是因为要保护她。而尼禄对Kyrie的爱，已经不是我这种平庸的人所能叙述的，这种爱，只能神会，不可言传。在我眼里，尼禄和Kyrie的演绎甚至覆盖了但丁的光芒，《恶魔猎人4》完全就是他们俩的舞台。

看完光盘后我欣喜万分，心中产生一种无名的冲动，似乎将中考将至的紧张气氛完全驱散。我拿着光盘到莹家，而莹给我的答复也十分令人满意：“真的？是《恶魔猎人4》的剧情？恩，好的，周末抽一小时，你来我家一看吧。”莹的脸上露出久违的笑容，很美，以至于我也跟着一起笑了，可我却没有发现，在微笑下隐藏的是更深一层的悲痛。

那个约定的周末，我拿着光盘来到莹的家中。打开DVD机，放进光盘，一起欣赏着《恶魔猎人4》唯美而纯真的剧情。我们一起看着，我偶尔转过头偷偷看她，她那水汪汪的双眼注视着屏幕，眼神似乎能洞穿所有的困难和黑暗。

“怎样，还不赖吧？”我将光盘退出DVD机，她面带笑容地反问道：“你喜欢哪个人物？”“我更喜欢Kyrie，你应该还是喜欢你的但丁大叔吧。”莹的眼睛变得黯淡无光，低声地说：“我更喜欢那个背负自己和爱人的命运，拥有一只恶魔右手的尼禄。”这使我吃惊：“哦，不喜欢但丁了吗？移情别恋是吗？”“不是！”莹紧张地解释，“只是觉得他很惨……”莹的声音越来越小，以至于我无法听到你那最后的一句“就像我”。

看了看表，时间已经不早，我也就动身准备回家。走出莹家门时，她问我：“你准备报考那一所高中？”我没有回头：“不知道。”

几周后的星期三，已经是中考报名的截止日，我自知资质平庸，所以报考了当地的一所普通中学。我拿着报考单跑去问莹，可她的答复却是一所我从没听说过的高中——莹要离开我们这个城市，到别的地方读书。自从那天以后，我们就很少聊天，莹的眼睛似乎总蒙上了一层灰，我也没主动地找她，因为我们都知道，更多的话只会使大家更痛苦。一想到莹要到远方读书，无法相见，我的心就有一种莫名的痛。

一个月的复习时间过去了，中考也来临了。我考得挺不错，莹也似乎对自己十分满意，可中考结束的那一天，我仍然没有去跟她说话。

“请你包装得漂亮些，我要送人。”毕业典礼的前一天，我到学校附近的精品店，再次买了那本赠送《恶魔猎人4》剧情光盘的杂志。

等到毕业典礼的那一天，我将包装好的杂志送给莹，认认真真的说：“这是送给你的毕业礼物，同窗学习三年了，我几乎没有正正规规地送你什么。里面有《恶魔猎人4》的剧情，好好收藏，有空拿来看看，当作是初中阶段美好的游戏回忆。”她拿着杂志，低着头，用娇涩的声音问道：“我可以看一下你的右手吗？”我感到愕然：“什么啊！我又不是尼禄，没有恶魔右手啊，况且……”话还没说完，她就在未经批准的情况下拿起我的右手。原来“看我的右手”只是借口，目的是要送我毕业礼物。莹将一张明信片放在我的手心。那是一张《恶魔猎人4》的主题明信片，在喷水池旁，尼禄用他的恶魔右手轻轻掂着Kyrie的下巴，两人神情地对望。“很美啊，谢谢你。”我高兴地笑着。而莹也是轻轻地笑了笑“看看后面，那个，我先走了，拜拜！”我将明信片翻转，上面写着这样的一段话：

初中的三年里，你教会了我很多，谢谢你。我们是永远的朋友，我会永远爱着游戏，你呢？”

尽管是短短的几句话，但也是你敞开心扉，实实在在的心底话。这三年里，反倒是我要谢谢你，没有你，我的游戏没有了乐趣，也没有了前进的动力。你不是Kyrie，但在我的生活中，你的地位就等同于Kyrie。你带给了我很多，也带走了我很多，我也永远不会忘记《恶魔猎人4》里面的那首插曲——《shall never surrender》里面那些话：



Now and forever
We'll be together
In love and in hate
They will see. We'll fight until eternity
Come with me We'll stand and fight together
Through our strength we'll make a better day
Tomorrow we shall never surrender.
We shall never surrender !

《恶魔猎人4》，虽然我和莹都没玩过，但却对它有难以割舍的情感。也许是因为没有玩过，才对它充满期待；因为它在我们的记忆中充满着问号，我们才对它如此的热炽，也如此的刻骨铭心。不管将来会怎样变，只要过去，以及现在我们都深爱着《恶魔猎人4》，那就已经十分幸福了。

Devil May Cry，恶魔可以哭泣，但那个恶魔却不会。因为对那只恶魔右手而言，它记述了两个男人之间的情谊，结出了青涩爱情所生成的果实，而且还承载着我跟莹的过去，以及未来。

□文/phoebe

我是魔鬼赛车手

我始终认为那辆小赛车就是速度与智慧的化身。

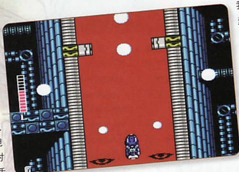
清晨，我揉开睡眼，看看身边的手机，六点整。

室友唐哥早已起床，开始准备晨练和早点了，中医药大学的研究生们似乎都有早睡早起的好习惯。我戴上眼镜，挣扎地坐起来，顺手打开床角书架上的电源开关，熟练地按下游戏机的Power键，小黑白电视上顿时出现了我熟悉的画面。开始，调整枪的角度，前进……

总觉得小时候同学家那台小霸王游戏机给我留下了太多太多的回忆，而其中最具传奇色彩的，莫过于那款叫做《魔鬼赛车》的射击游戏了。我现在仍能清晰记得当时的情景：一位同学端坐在电视机前的地板上，手中握着似乎决定大家命运的手柄，周围围坐着三、四个好朋友，都带着异常关注的眼神。我通常是站在最后，盯着屏幕，总是不舍得坐的。游戏开始，伴着那惊心动魄的音乐，伴着同学那娴熟的操作，还有那让我眼花的激光和弹雨，大伙儿紧张得连气也不敢喘。赞叹、兴奋，接着便会是惋惜和失望，因为我们的赛车不幸被击毁，化为无数个小光圈爆炸，悲壮而又绚丽地充满了整个屏幕，回荡在大伙儿的心中。

这就是我认为FC平台上最为经典的射击游戏——《魔鬼赛车》（名字是大家给起的，真名我也不知叫什么。英文名叫《Super Spy Hunter》或《Battle Formula》，网上直译为《超级间谍猎人》或是《战斗方程赛车》）。一直以来，我始终认为那辆小赛车就是速度与智慧的化身。它那灵活的身影，流畅的打法，功能各异的道具，加上节奏感超强的背景音乐，让我久久无法忘怀。

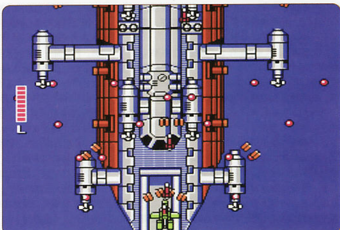
但是我却始终没玩过这款游戏，原因是自己水平太差。曾经偷偷的试过一回，结果刚一上来就被撞了个半死。我赶紧关掉游戏，生怕自己会侮辱心中的神作。



其实这也不能怪我，小的时候我妈妈说什么也不给我买游戏机。她可能怕影响我学习，有可能是听了街坊那位大妈好心的劝告，说游戏机会坏掉电视。游戏机会坏掉电视？这或许是我那时听到最可笑的一句话了，但却无力反驳。如今有了机会，却也不再想反驳。我总不能去告诉那位大妈（现在已经是老大妈了），说看DVD，或安装数字电视机顶盒会坏掉电视吧？

好在那时可以去同学家玩，今天才没留下什么遗憾。只可惜游戏的基础没打好，水平不是一般的差。还记得当时和一个哥们儿配合《魂斗罗》，30条命的那种。那哥们叫关昊，通关啥问题没有，结束后兴许人数还能变成31什么的。但我一加入，他在第六关就Game Over了。当然，不怪人家，我记得他好像就死了两个人，第一个和最后一个。其余的，都被我给偷了。

然而，就是这么强的关昊，也没能把《魔鬼赛车》通关！我记得当时玩得最好的伙伴叫海彬，总是能轻松的打到第四关Boss，然后就怎么也过不去了。于是大伙群策群议、各抒己见，争论了好久也没能研究出来打法。而我，连句话也插不上，只能在旁边羡慕地听着。



终于，我的一个好朋友叫刘路，有一天做梦梦见了第四关的打法！我猜想他可能梦见自己亲自驾驶赛车，一路风驰电掣冲到第四关。凭借自己敏锐的洞察力和早已化为潜意识的操作，加上不懈的执著，终于找到了那个Boss的弱点，几经周折将其击毁。第二天他迫不及待地向我们转述，大伙听了都兴奋不已，约好星期天集合，研究刘路梦一般的打法！

可惜的是星期天我没去成同学家，忘了是因为被困在家里补作业，还是被迫陪妈妈去拜望那位贬低游戏机的大妈去了。在后来大家就开学了，还都成了毕业年级的学生。家长们很重视毕业年级，小学六年级也不放过。他们不约而同地收起了一切与学习无关的东西，还好当时不流行买参考书。

于是我就暂时告别了《魔鬼赛车》，这一别竟是十多年，一直到我大学毕业。我最终也没能见识到刘路梦一般的打法。在此期间发生了两件事。一是海彬把游戏机送给了他堂弟，自然也包括那盘游戏卡。不久之后他堂弟就把那些宝贝给卖了，听说只卖了一百块钱！我听了之后心疼得要死。要知道我是愿意出更多钱买的！而且多少钱我也不会卖！

第二件事就是我知道了历史上有位化学家名叫凯库勒。据说当时人们都在对苯（C_6H_6）结构争论不休，这位化学家在梦中得到了启示，从而提出了苯的完美结构，留下了化学史上的一段佳话。每到这时，我就总会想起刘路，想起他那关于《魔鬼赛车》梦一样的打法。这在我的记忆中，也是一段佳话。

大学后学会了用FC模拟器，在电脑上玩《魔鬼赛车》也不是件难事，还可以看高手的通关录像，看他们是如何轻松打过我们当时朝思夜想、牵肠挂肚的第四关。

但是我没有，我依然想在FC上找回当年的那种感觉，那种端坐在游戏机前，握着手柄紧张过关的感觉，全神贯注，郑重且带有无比庄严的感觉！

小霸王游戏机比较容易买到，但依然没有了昔日的风采。虽然价格好便宜，但总给我偷工减料的感觉！整个游戏机还没有我的GBA有份量。

然而《魔鬼赛车》的卡带却难买得很，我问过好多游戏店的老板。当然，现在找卖FC卡带的游戏店也很难！毕竟《魔鬼赛车》不像《魂斗罗》和《超级马里奥》普及率高。我跟老板说到《魔鬼赛车》，老板摇摇头不知所云。我改说《超级间谍猎人》和《战斗方程赛车》，依然不知所云。个别好心的老板还会拿出KONAMI的元老级作品《公路赛车》（《Road Fighter》，我叫它路霸，听着像街霸的兄弟）。

后来在网上找，还是一无所获。无论是盗版集成卡还是原装正版卡都找不到。我甚至有时会感到绝望，就像是无法兑现给一个孩子的承诺一样！难道我只能靠GBA模拟来重温旧梦？再找找吧，我实在不甘心呐！

幸好后来在网上找到一家小店，店主专卖FC卡带和GBA卡带，而且已经专业到凭借你的大致描述就能帮你找到游戏的水平！我给店主发了几封信，说了我对《魔鬼赛车》的渴望。店主很热心地答复了我，并帮我找到了那款让我魂牵梦绕的卡带！衷心感谢好心的店主！

清晨，我挣扎着起来戴上眼镜，打开游戏机，启动魔鬼赛车！调整枪的角度，前进，伴随那久违的音乐我前进着！加血，再加血，菜鸟的打法就是先保住贱命在升级赛车……

其实想想现在的处境，并不是那么乐观。考研连续两年失败，工作又没着落，故乡的家也不能回，万幸的是可以寄住同学宿舍……但这又如何呢？有些事总要去面对，有些关卡总要去闯过。我所需要的，或许只是一份执著，还有那无数次Game Over后重新来过的勇气！

我拿出手机，给刘路发短信：我打到你做梦的那关了，怎么也过不去！刘路回我：得练知道不？

前几天，我的红颜知己向我推荐她很喜欢的名著《飘》。我很喜欢最后那句话：明天又是新的一天！（Tomorrow is another day!）是啊！就像游戏一样，因为不知道前面等待自己的是什么场景，不知道会遇见什么样的对手，不知道自己的命运会如何，生活因此才会更有意思，才会更加多姿多彩！

明天，又将是新的一天！

明天，依然从《魔鬼赛车》开始吧。虽然我是个菜鸟，但水平在慢慢地提高。总有一天，我会打过那带有梦一般传奇的第四关；总有一天，我会摆脱现在尴尬的境地！因为，只是因为，我是魔鬼赛车手！

□文/敖音巴图

我和我的猎人朋友们

我们不能玩一辈子游戏，但是可以做一辈子的朋友。

其实，我很早就开始玩《怪物猎人》了，只不过那时候由于条件所限制，无法上网体验OL版和朋友一起作战的乐趣，所以也就玩玩停停。直到后来买了PSP，慢慢结识了一些朋友，才有了属于自己的猎人圈子。

我最早认识的猎人朋友是老丁，一个快四十的中年大叔，同时也是本市最大JS店的合资者之一。从我第一天见到老丁起他就好像一直没中断过发胖，在《功夫熊猫》这部电影播放之前，我们一直戏称他为桃毛兽，直到最近播放了这部电影之后，我才戏称他是功夫熊猫。桃毛兽的外号也就给了另外一个和他租一间铺位的陶飞。陶飞是个技术不错的玩家，但是用我们的话来说就是缺人品，经常会在我们砍火龙的时候一锤子把人砸飞，或者我们讨伐成功了之后兴高采烈剥取怪物尸体的时候把人抡飞。当第一次知道他年龄的时候，我的第一反应就是感觉我被雷到了，没想到长着一张大叔脸而且已经娶妻的他居然还比我小一岁。除了他们之外，这一群朋友中间还有一些年龄层次不同但也是爱好猎人的玩家，有龙骑士、圣天使、小黄、迷眼等等。龙骑士是一个带着很重口音的玩家，经常把"认真"说成"摁真"，结果"摁真"也就成了我们的口头禅之一。小黄是我们经常嘲笑的对象之一，著名的三猫王，还特别勇敢，有时候还会有点人品不良，故意打飞队友也是经常的事情，不过他这样做的后果就是经常被老丁戏耍，然后就可以看见他求着老丁给他下游戏。圣天使是一个在2G之前技术很不错的玩家，年纪轻轻就有不错的生意，不过他从来不透露自己做什么生意，有时候我半开玩笑地问他在哪一行发财，他总是对我摇摇头。之所以说他在2G之前技术很不错，是因为在2G之后他从迷眼那里搞到了金手指，结果水平江河日下，一直到了每战必猫，逢猫必三的程度。而迷眼是一个很有激情的玩家，以至于有激情到了一谈游戏可以兴奋到完全无视对方在讲什么，只管自己一个人在如滔滔江水连绵不绝又如黄河泛滥一发不可收拾的程度，虽然有着还算不错的水平，但是让人印象更加深刻的是他对金手指的运用，以至于到后来包括老丁在内的所有人都鄙视他甚至拒绝跟他联机。

虽然怪物猎人是个很好的游戏，但是过高的难度总是会令一些新手玩家望而生畏，对于我们来说也一样。从一开始的《怪物猎人P2nd》时代，几乎我们中间每一个人都是靠老金改出了第一套霸龙装，还塞了不少珠子，靠着一堆正面技能和很高的防御技能，一路乱砍乱杀冲到了上位的任务，然后靠着一群人前仆后继的坐猫车终于把黑龙任务都打出来了，中间也有很多搞笑的事情，但是随着时间的推移，很多事情我都不记得了，直到出了《怪物猎人P2ndG》。



《怪物猎人P2ndG》刚刚出之前，我正好去老丁店里玩，因为之前对金手指还是有点不太喜欢的，我半开玩笑的对他说："老丁啊，《怪物猎人P2ndG》要出了，有没有准备好用金手指啊？"令我没想到的是，这时候已经胖得快接近功夫熊猫阿波的他居然义正辞严地说出了下面这番话："我们之前用金手指，只是为了熟悉这个游戏，熟悉了之后我们就不用了，就是为了其中的乐趣。"果不其然，没过了几天，2ndG出了，金手指也没出。我们几个朋友加上新认识的天鬼，一个比老丁还胖的大二学生，开始了2ndG的开荒征程。记得当时我们第一次进入G级任务的时候，穿着被打回原形的U装的我们都惊异于怪物的攻击力，随便一个冲撞或是被踏到一下都是掉一半血，这对于在2nd时代技术不精的我们来说都是严峻的考验。最辛苦的一场战斗就是我们第一次打G级雄火龙的那场战役，之所以称之为战役，是因为即使以我们一群穿着苍火龙U装，武器为龙刀胧火的伪高手的水平，也差一点就累计三猫灭团。只记得当时的场面相当混乱，



闪光弹满天飞，在雄火龙落地的时候，我很勇敢地冲到雄火龙脚下去埋陷阱，结果由于他们的乱刀不仅陷阱差点没埋成，还被雄火龙两脚踏到几乎坐猫车回营地的地步，当时我一个劲在那边喊："兄弟们，慢点慢点，让我埋个陷阱。"等到我好不容易埋完陷阱之后，我才发现雄火龙居然已经飞到了空中。说时迟那时快，我收起我的胧火，掏出了一颗闪光弹，只听见一声哀鸣，雄火龙掉进了我埋好的陷阱里面。我们带着之前被雄火龙虐待的满腔仇恨，乱刀向雄火龙身上剁去。经过一顿猛砍，终于响起了雄壮的音乐，我们完成了对G级雄火龙的第一次猎杀。当我们带着胜利的喜悦检查身上的药时，不禁哈哈大笑。"我吃了6个大回复，小回复全吃光了。"我说。"我两个秘药全吃光了。"天鬼说道。不过这是我们真正凭实力团队作战第一次打过雄火龙。

之后过了不久我就认识了六熊，一位在日资物流企业工作的朋友。认识他也是一次偶然的机会，我在网上公布了我们市里《大蛇无双》的到货情况，然后就收到了他的消息，结果我过了差不多整整一年才回复他，这也是我一直被他鄙视的一件事情。通过他我又认识了农民、圈圈，以及从未照过面的性格有点伪娘的LOLI和高手小包。那个时候因为工作忙的关系，我从网上下载了金手指。作为一个重度玩家，熊和LOLI天天就在QQ群里喊着："金手指西奈！"然后我也对水平不精的LOLI反唇相讥："菜鸟西奈！"当然，这样也不会伤到感情。

我和熊他们的第一次聚会是在《怪物猎人P2ndG》发售差不多一个月之后，正好是"五一"假期，那一次是熊提议要去唱歌，崇拜影山的他号称五音不全，但是能把很多日文动漫歌曲唱得很热血。当我在钱柜歌厅等了差不多一个小时以后，熊终于带着农民和圈圈以及另外两个朋友出现在了我面前。由于之前没有订包厢，我们只好换了街对面的银乐迪。按照熊自己的说法，他确实多少有点五音不全，而我和农民还有圈圈自然是闷起头在下面联《怪物猎人》。在我深情演绎了一首《没有我你怎么办》之后，麦霸六熊就以我唱的歌不够热血为理由把我赶下了台。于是，我决定和农民松松脑子开打老山龙，顺便让他们见识一下我的火事场力2+老山龙炮G的威力。结果我们才打了个开头，熊就发现银乐迪的歌实在太少，于是我们又跟着熊转战到了正好有空包房的钱柜，当然，我们中间是没有关PSP。刚刚在钱柜坐定，我和农民还有圈圈就继续开杀。这个时候老山龙已经爬到了5区，我也打完了身上所有的子弹，然后又从农民手里抢了99发通常弹3，凭借我们3个人强大的火力，老山龙终于倒在了我们的脚下。

因为每个人都有每个人的事情要做，聚会又不能常常搞，我就在他们的建议下买了盟卡和他们一起转战盟区，那段日子应该是我们迷怪物猎人最疯狂的日子。大家都互相约定好不用金手指，凭自己的实力进行团体狩猎。有时候，我下班回家即使累了，也会先打个瞌睡，然后再上线和他们一起玩。不论是金银火龙，还是其他的什么怪物，在我们强大的配合面前，都只是小菜一碟，即使有坐猫车，那也只是偶尔的失误了。

这样的日子过了没多久，我们几个就开始厌烦了。毕竟这只是一个游戏，有时候，我们觉得这样为了一个游戏付出这么多，花了这么多精力，是不是太不值得了。渐渐的，虽然我们还保持着朋友的交情，在一起联机的时间却越来越少。熊在五月底突然决定要和相恋了一年多的女友结婚，LOLI也在准备出国留学的事情，圈圈和农民也得继续自己的学业，老丁和陶飞还在日复一日地守着他们的店，而其他人也有自己的事情要做，我也要为了我自己的明天而奋斗。就像一位游戏业界的前辈说的，我们虽然不能玩一辈子游戏，但是可以做一辈子的朋友。也许，等到《怪物猎人P3rd》发售的时候，我们还是会聚集在一起，一起狩猎，一起讨论战术，继续我们作为一名怪物猎人的征程。我相信，这一天不会很远，我们也能做一辈子的朋友。□文/悬辰北斗（GAME BAR特约撰稿人）

恐怖游戏与我的女孩

但比丧尸更可怕的，却是活生生的人。

又是生化危机，又是勇闯尸城，最近游戏店里掀起了一阵恐怖惊栗之风。

放假确实无聊，颓废男的生活一天一天地持续着。终日无所事事，呆在家怕发霉，也只好到处逛逛。因为有着得天独厚的条件，所以能整天周旋于只隔两条街的街机室和游戏店。凭借着出色的技术，通常都可以不花一元钱就混过一天。有时运气好，碰上些来拜师学艺的，还能赚些饮料钱。





又是一个颓废的中午，流连于游戏店的我完全被闷热的天气征服了。看来真的不能呆下去了，还是到街机室感受一下空调的快感吧。

"哥哥别走！"我的前脚已经踏出了店门，但却被一个小朋友叫住了。他盛情地把我留下，说要出钱让我玩《生化危机4》给他看。反正无聊，到了街机室也未必有免费游戏玩，那就答应他了，在吊扇下开始了惊险十足的《BIO4》。

他付了一个小时的钱，我决定将全部的技术展现给那位小朋友。也许是我玩得太专注，也许是现在的年轻人都会轻功，我竟然没发现身后出现了一大群围观者。当我的鱼叉将娃娃鱼结果的时候，身后传来的"哇"声才使我发现围观者数量之多。在几个小毛孩之中，一个初中女生格外显眼。女生纯情的大眼睛和夸张的惊讶表情使我很混乱，虽然明明就是一幅很萌的表情，但我却觉得很邪恶。原本集中在游戏上的思绪也被那很萌很邪恶的面孔不断骚扰，频频失误。

一个小时的游戏流程于巨人那个关卡终止，我自问不是什么超强的高手，但也绝对不能原谅这样糟糕的成绩。我将手柄放好，也不奢望小朋友会对我有什么正面的评价，只要不向我拿游戏钱就好了。"哇，哥哥你好棒啊，一小时就能玩到这里。"听着心里就不是什么滋味，还好没被什么高手看见，要不以后我还怎么出去混。我回头解释说："要不是刚才……"可看见那女生就站在旁边，我也不好意思说了。咽下想说的话，我回头就走，也没怎么去理会那长发女生的可爱眼神。

"明天还会来吗？"原来是那个女生，"我明天在这等你！"

颓废男一觉就睡到了第二天的中午11点，午饭后又开始了颓废生活，地点依然是游戏店和街机室。也没想到那女生果然在游戏店里等着我，但她不仅在等我，还在玩游戏。她玩的和我昨天玩的一样，是《生化危机4》。Leon在她手下，虽不能说是出神入化，可也是高手水平。我拍手称好："呵呵，你也是个高手嘛！"她回过头来，放下手中的手柄，理了理头发："你来了？我哪是高手，才第一次玩。"她害羞地摸了摸头。崩溃，完全崩溃。这是个什么女孩啊，第一次玩就能有如此水平，我完全被石化了。"来，跟我来。"她轻轻地拍打我的肩膀，示意要我跟她出去。

"那天你玩《生化危机》玩得很厉害啊！"我顶着强烈的阳光，皱着眉头说："哪里，你才是高手呢。"

"其实你是很喜欢这游戏吧，我昨晚回家了解过这游戏的背景，很有趣。"

我们在裸露于太阳下的街道度过了一天中最炎热的下午，在离游戏店不远的十字路口分手。"我叫Shirley，你呢？""叫我Phoebe吧。"我们挥手道别，她的长发和笑容很阳光，真的，很阳光。

每次到游戏店都能看到她。渐渐地，我远离了街机室，更多地出现在游戏店。

这次她又是在玩游戏，我悄悄偷窥了一眼，原来是叉盒子上的《勇闯尸城》，原来又是一款惊栗的恐怖游戏。没想到像Shirley这样阳光的女孩竟然爱玩这些阴暗的游戏。我静静地站在她后面，一如她第一次那样静静地站在我后面。

不知不觉，我们已经相识有一个多月。颓废的我因为结识她这个充满阳光的女性朋友，生活也充实多了。起码大部分的游戏时间变成了散步时间，腿部肌肉发达不少。慢慢的，她成为了我生活中不可缺少的一页，犹如我生命巨著中的目录，没有她，也许我的生活、我的游戏就乱套了。

"Shirley，你喜欢什么类型的游戏啊？我看你玩的总是些打打杀杀的，不是街霸就是BIO和勇闯尸城什么的。"她没有正面回答我，只是很像电影里面的女主角所说的回答："这是个秘密。"

"还有什么秘密的，都问了你整整一个星期了，怎么就不说说呢？"她又是调皮地说："都说了是秘密，怎么可以随便说呢！"

"让我猜吧，你玩那些阴暗的游戏。是因为你想感受恐怖吧？"

其实，她是真的喜欢恐怖游戏所带来的惊险吧，可她却貌似误解了所喜欢的恐怖游戏的本质。难道恐怖的本身是那些不成人形的丧尸或者是那些妖魔鬼怪么？恐怖游戏单单是靠"生存危机"、"恐怖造型"来做卖点的吗？

应该，应该不是这样吧。我有我的见解，也很想告诉她。只可惜，我就要去远方上学了。

在我出发的前一天中午，她破天荒地没有去那个约定的游戏店。原本最后的道别也无法亲口对她说。远远望去，游戏店里没有她的身影，我便转身回家，将原来应该亲口说的话写在纸条上：

"恐怖游戏的卖点虽然是那些不成人形的怪物，但真正的恐怖之源是活生生的人类。也许我还没有彻底了解你喜欢恐怖游戏的原因，也不清楚你对恐怖游戏的理解，因为你从不对我提起。《生化危机》、《勇闯尸城》等等一系列的恐怖游戏，使玩家感到惊栗的是形形色色的丧尸。但比丧尸更可怕的，却是活生生的人。人类为了自己的欲望、权利、地位，无情地创造出那些罪恶之源。在《勇闯尸城》中，每一关的BOSS不是变异的丧尸，而是有思想但却又是很自私的活人。电影《七宗罪（Seven）》中所刻画的七种人类的罪行，正是恐怖游戏中自私人类的写照。香港电影《犀照》和《鬼魂的天堂》中都不谋而合地提出'自私自利的人比死去的鬼魂更可怕'。Shirley，我明天就要上学了，也不知道你会不会收到这纸条。这些天，谢谢你。"我将那纸条交给游戏店老板。第一次对女孩说这么深奥的东西，第一次被一个在游戏店里认识的女孩萌到，第一次，第一次认认真真地去对待游戏的问题。

只可惜，明天我就要走了……

□文/冯毅豪



他·NDSL·她

我放弃NDSL，是因为我想忘记这段痛苦的回忆。

越过“三八线”

初三的时候，他和她成为了同桌。她是他心仪的女孩，但他从不敢越过那条“三八线”。

那时候的他，是一个刚从网游沼泽里爬出来的浪子，而她是一个沉溺在漫画里的腐女。两人之间没有任何共同语言。

她是一个性格孤僻的人，独来独往，没有要好的朋友，这使他无从下手。他狠狠地敲了下自己的脑袋，狠下心来删除投入无数金钱精力的帐号，为的就是奋斗一年考上理想的高中，而现在却想这些事情。他拿出参考书，认真学习起来。

学习的热情总是流逝的很快，枯燥乏味的生活让他倍受煎熬。

他来到久违的书店。站在书店外，他一眼就发现了她。“嗨！”他向她挥手。似乎她没有发现，与他擦肩而过，渐渐地消失在他的眼帘。他把目光转到书架上，琳琅满目的杂志让他眼花缭乱。“不能买，不能买。”他听到了内心的呼唤。经过几分钟的思想斗争，他还是把手指向了边上那本袖珍的《掌机迷》，即使他从来没有摸过掌机。

中午的时候，他拿出《掌机迷》翻了翻，又偷偷瞄了她一眼。她津津有味地看着漫画书，自言自语说一些让人难以理解的词。

他快速地浏览着杂志，突然一个身着水手服的可爱少女出现在他眼前。好面熟啊！他抓了抓后脑勺，凉宫**ハルヒ**！她课本上贴了很多关于凉宫**ハルヒ**的贴纸！他如获至宝地捧着书，鼓足勇气越过了“三八线”：“喂，可以告诉我关于凉宫八儿匕的动画片吗？”“八儿匕？哈哈！”她捧腹大笑，“这是假音**ハルヒ**，不是汉字八儿匕，连团长大人都不知道。哎，脱轨的人，脱轨的人！”

受到了嘲笑，他知趣地退回了“三八线”，装作午睡的样子，静静地趴在那。



买回来是学习的！

在《掌机迷》的陶熏下，他准备买台掌机。由于远离了网络游戏这个无底洞，买游戏机的钱很快就够了。

到底买什么好呢？PSP有他喜欢的《三国无双》和《GTA》，而NDSL的另类玩法让他动心。

“当然是NDSL啦！”他向她请教，得到了这样的答案。她微微转过头来，面带调皮的笑容：“NDSL有《翼》！到时候借我玩。”

中考还有半年就来临了，在这个关键的时刻作出这样的决定还真有点矛盾。“买回来是学习的！”于是一台NDSL被他抱了回家。

他迫不及待地取出NDSL，陶瓷白的小N在昏暗的灯光下显得格外耀眼。他小心翼翼把小N放在桌子上，把卡插进电脑里。“买回来是学习的！”他又一次暗示自己。《成人的英语训练》，进去；《脑锻炼》，进去；《世界历史》，也进去；《日本历史》，呃，这个就算了……

那天中午他练习完英语后，进入《翼》准备给她一个惊喜。谁知道他刚进入游戏，她便扑了过来：“小狼！”然后拿起NDSL抱在怀里：“借我？”他微笑着点了点头。就这样，还没用过几次的小N便成为了别人的玩物，不过他也心甘情愿。



每当课间的时候，他总是懒洋洋地趴在桌子上，静静地看着她开心的游戏。她脸上洋溢着笑容的时候，他也会挂着一丝微笑。

一次，他听见她正在呼唤他的名字，他凑过去一看，屏幕里一只可爱的吉娃娃活泼地跑过来。“坐下！”小狗很安分的坐了。“我叫你坐下呀！”她有点不耐烦。“它已经坐了啊？”他疑惑不解。“我是叫你坐下，笨蛋。”他和她都笑了。

表白

幸福的时光不可能永远持续下去，那突如其来的事给他带来很大的打击。

那是普通的一天，他呆呆地靠在椅子上。看见几个同学围在一团悄悄地说着什么，他也过去凑热闹。“我真的看见她和鸭子在艺体馆下面干那些事，真的，骗你们是小狗。”

“轰！”他脑子里一片空白。这不是真的，这不是真的！他尽力控制自己的情绪，一步一步走到她面前：“你和鸭子在艺体馆下面做了什么？”她沉默了一会儿：“你全都看到了？”

那天夜里，他躺在床上翻来覆去，久久不能入睡。一把无形的利剑正慢慢地插入他的心脏，鲜血如注。这件事归根结底还是自己的错。如果他鼓起勇气向他表白，这件事的男主角就会是他！对，幸福要靠自己去争取！

那天中午，他拿出NDSL进入了《魔术大全》。“我们来玩个游戏吧！”他对周围的人说，“把你们的手指按在上面，就可以测试出爱情程度哦。”“真的那么神奇？”说话是一对情侣。他们俩把手指按在屏幕上，手指之间放出大量的火花，上屏的爱心很快就蓄满了。“97%！”众人欢呼。有人不相信，一只手按住一边，“才5%？真的这么神奇？”看着那人疑惑不解的样子，他暗自高兴。“我们也来试一次？”他对她说。“好吧。”他和她把手指按上去，看着电火花激烈地闪烁着，他的心也在“扑通扑通”地跳。上屏的爱心一点一点的积累。结果出来了，100%！

堕落

虽然事情按照他的计划完美的进行了，但她似乎还没意识到这一点。他知道，要想与她接触更深，只能这么做——堕落，当一个宅男。

周末放学回家，他做的第一件事情不是吃晚饭，而是打开电脑看《凉宫》。他反反复复把第一话看了好几遍，还是弄不清楚到底讲述的是一个什么样的故事。“成为OTAKU这么难吗？”他问自己。爱情的力量是伟大的。那晚，他看完了《鲁鲁修》……

因为熬夜的关系，第二天一早他就趴在桌子上睡觉，两个黑黑的眼圈挂在脸上。“昨晚又通宵打游戏？”她出于关心问了句。“才不是呢！只是把《鲁鲁修》补完了。”他迷迷糊糊地回答。“真的？！”她惊喜地抓着他衣服。他也感觉很惊讶，没想到她的反应这么大。接下来的两节自习课，他和她一直讨论《鲁鲁修》的剧情。

大傻瓜

中考很快就来临了。

中考前一天晚上，学校不要求学生来晚自习，大多数学生都回家好好休息。除了几个外县的在教室里恶补政治历史，他和她也在其中。他和她坐在一起看着最后一话《幸运星》，一根耳机线连接着他们俩。

课间的时候，她跑到讲台上，用粉笔写下了“**コードギアス 反逆のルルーシュ**”（即“鲁鲁修”日文名）几个正楷字。他也跟着上去，手轻轻一挥，“**私は大褚鹿です**”（我是大傻瓜）便留在黑板上。他也不知道自己为什么会写这句话。

“时间到！交卷！请同学们离开考场。”他垂头丧气地走了出去。昨天晚上明明背下来的，今天居然没几个填上。算了，别再想了。

他走向食堂，被考试折磨了一上午，肚子的确有点饿了。当他脚刚踏进食堂的时候，便愣在那儿。在他前面，坐着一男一女。男的手里拿着他那台陶瓷白的NDSL，聚精会神玩着，那女的则全神贯注地看着，两人不时发出一阵让人嫉妒的欢笑。而这一对不是别人，正是她和鸭子！

他仇视着鸭子，愤怒地夺过小N。“啪！”可怜的小N就这样与地面来了个亲密接触。曾经象征她和他之间友谊的小N，现在已经裂成几块，静静地躺在那，那洁白的外壳已经被油渍玷污……

尾声

“**私は大褚鹿です**。”他坐在椅子上，依靠着墙，轻轻地吐出这一句话。他抬头看了看旁边正在听MP3的LOLI，又把视线转移回手中的PSP，脸上露出一丝微笑……

后记

我放弃NDSL，是因为我想忘记这段痛苦的回忆，但是我却无法忘记。于是，我重新入手一台NDSL，一台陶瓷白的NDSL，一台曾经象征她和我之间纯洁友谊的NDSL。

□文/泉此方（作者未留联系方式，请速与我们联系）

闯关族的家

从这一期开始，闯家迎来了新的面貌和新的主持，“弥猴”组合将会带给大家不一样的惊喜哦！欢迎大家常回家！

——□主持/弥可 猴子

“弥猴来了”

各位家人你们好！我是弥可，来电软已经有一段时间了，现在终于正式接手闯家，能和这么多的家人面对面直接交流，感觉好开心！

由于电软的改版导致一些人事上的变动，小沛哥将会改为负责电击那边的工作，不能和弥可一起主持闯家了。不过弥可一点儿也不会觉得遗憾，因为在电击中仍然会有我们一起合作的真人互动节目，大家也很期待吧？

今后，将会是猴子哥和弥可一起合作，在闯家中与大家交流。说起猴子哥，弥可对他的印象是博学多才随和可爱外加好欺负，相信合作起来一定是非常快乐的！当然，这也只是他在弥可面前的表现而已，至于背地里怎么样就不得而知了，所以大家一定要替弥可监督他，防止他做出“家中无弥可，猴子称大王”的不耻行为……

——密谋以后要欺负猴子的弥可

“谁？我？”

这个标题来自一个冷笑话。一次上语法课的时候，老师叫一个学生列举出两个人称代词，正好赶上这位同学在开小差，站起来之后一脑子浆糊，懵懂之中情不自禁地问道：“谁？我？”结果老师说回答正确请坐，接下来他就糊糊涂涂地坐下了。猴子从风林老大那里接到任务的时候差不多也是这种感觉。本来在《掌机迷》那边呆久了，对电软不免有点生疏，但是这次承蒙使命召唤火速归队对猴子来说也不算突然。不管在哪里，都要做到最好。至少回到电软之后可以避开翔武他们的KUSO射线了（笑）。

闯家又有了女性编辑，可喜可贺。其实我觉得交流这个东西本来应该没有性别的隔阂。虽然世界上玩家的性别就两种，不是男性就是女性（嗯，这是10多年前老闯家里的经典台词），但是来信交流的玩家们总是男多女少，所以有个MM做编辑而且还和读者交流总是十分宝贵的事情。不过大家放心，猴子是绝对不会利用工作之便把读者写给弥可的信秘密销毁的，编辑部里到处是人肉摄像头，绝对可以保证来信公平公正公开地出现在大家面前。另外，也请大家来信的时候多谈谈自己的生活，因为生活中是没有观众的（伏契克语）。无论弥可或者猴子或者其他小编，还是各位读者们，都是闯家舞台上不可缺少的演员。

——斯德哥尔摩综合症患者猴子

又一个叫零羽的家伙

本人很向往电软编辑们的工作，做着自己喜欢的事业，我非常羡慕你们。有朝一日等我大学毕业了，我一定去你们编辑部应聘，到那时就能一睹你们的芳容了！哇哈哈哈……

——安徽蚌埠 灵羽 18岁

弥可■谢谢你羡慕我们，弥可也为自己的工作而感到自豪，因为“只有自己最喜欢的工作才是最好的工作”，这还是我的毕业导师告诉我的，弥可至今一直铭记在心，并且越来越觉得正确。弥可欢迎你将来到电软应聘哦！不过你可能得改个名字了，因为我们这儿已经有个家伙叫“零羽”了，虽然此“零”非彼“灵”，可我们欺负他的时候难免会误伤到你……并且，这里除了弥可之外，其他人的外表可能不方便用“芳容”来形容……

猴子■“芳容”？其实大家的芳容都没啥好看的，编辑们都是普通人，平时掉进人堆里都属于扒拉不出来那种（不过大街上俊男靓女也不少）。至于说到“自己喜欢的事业”，猴子承认兴趣是一个人工作的最大动力。不过编辑部的小编们人际关系也都还不错，大家平时共同爱好多，共同语言也多，所以平时的工作和生活总是十分欢乐。欢迎你在将来到这里工作，不过工作不是娱乐，该辛苦的时候可不要溜号哦。

人生是需要对手的

转眼就高三了，明年就是我们上“战场”了。这时一场没有枪林弹雨的“战争”，我希望明年的对手多一些，因为人生就是要有对手的。周瑜死后诸葛亮为什么哭得那么惨？因为他失去了一个真正的对手！

——四川成都 颜俊凯 18岁

弥可■呃……怎么说呢……话虽如此，可是高考的对手太多了真的好么？别人都在盼望同一届的高考人数越少越好，你却是第一个说希望高考的时候对手多一些的人，弥可很佩服你！也许你真的对自己的学习成绩很有自信吧，那么就祝愿你在与对手的竞争中快乐地取得最后的胜利啦！说到学习与考试这个话题，作为“老师过去式”的猴子哥肯定有很多话说，来，我们来听听他会说什么！

猴子■首先佩服你的勇气。不过2007年的高考考生数量就已经突破1000万，今年更是超过去年。到了明年恐怕这个数字也不会小。据说四川今年的高考考生有517550人，这个数量的对手应该让你很满意了吧……话说回来，今年四川发生地震灾害以来，受灾地区的同学们依然坚持复习迎战考试，这让猴子感动了一把。好好准备吧，祝你在明年实现自己的理想。同学加油，四川雄起！

此人是“猴丝”

电软是第一次买啦！掌机迷、口袋迷和动新倒是期期有买……主要是在看在猴子曾在电软才买的，居然还发现了零羽和菜汁的出处！

——四川成都 王雨奇 874岁（他本人就是这样填写的）

弥可■刚才特意提前给猴子哥看了你的回函卡，发现他的面部表情几乎没有任何变化，眼睛却小了些，我想他一定是表面上不动声色，其实内心一阵狂喜，不然也没必要用眯眼睛来掩饰……鼓掌！猴子也终于有了粉丝了！简称“猴丝”……呃，感觉好像把猴子撕成一丝一丝的……奇怪，我明明已经把这段会令猴子哥产生严重不适的文字删掉了，为什么美编又给排上了呢？好奇怪……另外，什么时候才会有我弥可的“米饭”呢……

猴子■啥是“猴丝”啊？我只听说过鸡丝、肉丝、肚丝，猴子呢除了被一些野蛮人抓去挖脑子吃之外貌似也没上过什么菜桌吧……猴子在编辑部属于比较忙的类型，往往是哪里需要帮忙就去哪里，现在就暂时住在闯家了。另外我看到那封回函卡的时候并没有什么内心狂喜，大家都是喜欢游戏的人么，都有值得学习的地方，猴子自己也经常发现自己的知识不够，天天被Perfect和翔武两人传授“脑内补完学习法”（这是后话就不提了），至于“米饭”，弥可你放心，估计下期就会出现了。

魔王魔王有人找你告白

从黑白到彩色，从栏目较单一到现在的丰富多彩，看着电软一天天地变大、变强，我很高兴。很

一句话的精彩！

小沛，小弟不才，常把“沛”字的右边写成了“市”，唉，真是惭愧。

——广东佛山 莫永坚 17岁

如果女友让我放弃游戏，我宁愿分手。——安徽六安 张杰 17岁

现在什么都涨价，不知小编的工资涨了没？

——辽宁大连 李鑫 24岁

电软对游戏背后的文化挖掘更胜一筹，保持风格，一定可以走出自己的路！

——北京崇文 张易雄 20岁

蔬菜汁与零羽到PG客串很爽啊！加油。

——山东青岛 曾贤耀 14岁

特别感谢电软陪伴我度过紧张的高考总复习，让我过得能充实。

——（地址不详）路天慧 20岁

美编们很凶么？尤其是那个绒布兔子，好邪恶啊……

——黑龙江大庆 付成宰 18岁

其实说什么都不能表达我此时的心情，像吃糖醋排骨一样，又酸又甜的……好像形容错了？反正就是那意思。

——重庆沙坪坝 傅航 16岁

这字写得不错吧？是我托别人写的。——辽宁沈阳 李强 24岁

看了几期的电软，发现蔬菜汁每期的手机图都是一人，你就不能换个人吗？

——新疆克拉玛依 侯皓曦 15岁

给我介绍个会玩游戏的女朋友吧！（笑）

——上海徐汇 王XX（字实在看不清，抱歉）31岁

第一次写回函居然进家了，可见家的温馨是多么High啊！

——广东汕头 陈柏宇 17岁

别太累，该睡就睡。

——上海虹口 单醇睿 12岁

这次再不登句话，要你们好看。

——江苏常州 籍明 18岁

沛子，阁下要邪恶点，更加邪恶点，不要只想到吃。

——四川泸县 张宏 XX岁（不能透露吗？）

我猜，久违的抽奖活动将再度开张。——广东佛山 冯毅豪 15岁

小宝同志，加油！

——广东中山 CK 18岁

有时间的话一定争取摸到编辑部去看看……

——江苏高邮 王颖 22岁

最甜蜜的读者

嗨！我这是第一次给阎家写信哦。虽然看电软的时间不长，但是却深深喜欢上了阎家这个栏目。我不是很会玩游戏，可我男朋友却是个游戏达人，电软骨灰级的粉丝哦，他看电软看了有4年多了。这期回函卡就是我俩共同完成的，不过他还是把留言的任务交给我了，哈哈。此时此刻，他正在抱着PSP"狩猎"呢，呵呵。虽然，有时候玩游戏会把我忽略，但是我还是很支持他的。两年了，从朋友变恋人，这其中也有很多的坎坷，希望我们会一直走下去。最后祝福阎家越办越好！^_^

——山东青岛 雯雯 21岁

弥可■感谢雯雯送给阎家的祝福，还有你可爱的贴纸照！看到你的字里行间充满了甜蜜，不要说编辑部里充满了怨念的某宅男，就连弥可都很羡慕哦！也谢谢你对电软的支持，虽然看得出来，你可能是受男朋友影响才看的，不过没有关系啊，以后多看看电软，相信你会爱上游戏，也会越玩越好的，没准会一举超越他也说不定哦！而且现在有很多游戏都是可以多人同乐的，比如怪物猎人就是，你们两个人一起玩儿，一定会更甜蜜吧？就算不一起玩儿，能有个支持自己游戏的女朋友，你的男朋友幸福啊！祝福你们！

猴子■嗯，很好，大学生就是幸福（为啥我上大学的时候没这种好事呢……）

最倒霉的读者

今年真倒霉，存了1000来块准备买PSP的，却被老妈发现，那可是我半年的零花钱啊！最终被老妈收走，买了个500块的MP4安慰我，呜…

——贵州遵义 杨宇航 16岁

弥可■PSP变MP4，惨啊杨同学！对于令堂的行为，弥可很理解，也很不理解：她不让你买PSP，肯定是为了你好，怕你因为玩游戏而影响学习；不过她难道不知道整天听歌看电影也很耽误学习么？现在说什么也没用了，好好用你的MP4，好好学习吧……至于游戏么……弥可曾经有一个山寨MP3，里面附带推箱子和数字拼图两款"大作"……不知道你的MP4里有没有类似的东西，暂且玩玩儿解解馋吧……

猴子■家长没收孩子零花钱？这是很不好的行为，虽然说你妈这些年来养育你不容易，但是因此而随便克扣零花钱就不对了。怎么说这也是你平时攒下来的。其实为这种事情和家里生气也不合适，不知道你现在有身份证没有，如果有的话，拿手里的钱去银行开个账户存起来，学会自我理财，估计你妈妈还得夸奖你呢。到时候攒够钱再去买PSP就好了。嗯，我这么写是不是有点教唆的意味啊？

最脆弱的读者

我是一个被游戏伤过的人，虽然有一个PSP，可那是2003年买的，现在已经和石头差不多了。上帝，没钱就是惨！可是我会有钱的，让我那个索尼牌大砖头变成PSP2000。

——辽宁大连 王浩吉 12岁

弥可■小小年纪，就被游戏伤得这么惨，好可怜……弥可强烈建议你，把你被游戏伤害的全部过程以及内心感悟写成约3000字的文章一篇，投稿至GAME BAR……不过你也可以了吧，至今都买不上PSP1000的大有人在，如果和你比的话，他们岂不是要去自杀了？人啊，还是知足常乐啊……

猴子■我以前对于游戏机的保养也是大大咧咧的，以至于许多好东西后来变得没法要了。不过作为孩子，爱玩是人之天性，弄坏玩具是再平常不过的事情。没关系，只要你在弄坏一件东西的时候学到点什么，那这些不幸的玩具也就不会白白牺牲（笑）。

最坎坷的读者

这一期的电软差一点就与我失之交臂了。因为我这是个小地方，基本没有看电软的，所以我们几个电软Fan就在校外的一家书店里订书，可这一次书店少到了一本，我又去得晚，所以没有我的份。而第二天去补书时又碰上圣火传递，不通车，就没有补到。后来，我想去书城看看，可我一个朋友说："没有，我昨天才去了，没有。"为这事我都闷了一两天……不过，最后我还是补到了，哈哈……

——湖南株洲 刘峰 17岁

弥可■看到你这一系列的坎坷经历，弥可最好奇的是，你最后是怎么补到的？呵呵……其实如果购买电软特别不方便的话，可以选择邮购或订阅，相信你就不会再郁闷啦！或者哪期没买到，再向我们邮购补上，也是不错的方法，莫非你正是用这种方法补上的？

猴子■小地方难买杂志，是困扰许多读者的问题。对于这样的麻烦，猴子提供一个自己以前用过的方法：你们那里的图书应该有一个批发的集散地，像图书市场什么的，凡是你们那里买得到的杂志都是从那些地方批来的。从那里可以很容易地买到杂志，而且价格比报刊亭要低一点，买过刊的话会更加便宜。

最坚定的读者

母亲已经答应给我买PSP了，只是家里并不是很富裕，所以只能买一台二手的。我知道这是她给我吃的定心丸，想让我考得好一些，我会尽最大的努力。如果母亲食言，虽然多少我会感觉有些失落，但我不会怪母亲，我会去打工赚钱自己买PSP，只求能与游戏在这个夏天邂逅。

在我无数次在家人面前描绘我的理想之后（理想当然是你们战斗的地方啦），他们也逐渐地理解我，开始默默地支持我了。我和母亲说过："游戏就是我的人生，失败了可以再试，我不会放弃！"也许他们正是被我的这一席话感染了吧。我是一个没有一台游戏主机的穷小子，但我有电软，它是我继续前行的动力；我也是一个没有天赋的男孩，但我有坚定的信念，相信未来的某一天终会成功。

丘吉尔说："Never never never give up！"这句话震撼了马云（阿里巴巴CEO），同样我震撼了我。这也正如同科比·布莱恩特所说的一样，相信胜利永远不会是奇迹，天才只会在坚定不移的信念中诞生！

——河北昌黎 龙海波 19岁

弥可■看到你的这番话，弥可觉得好感动！为你和家人的相互支持和理解而感动，更为你坚定的信念和精神而感动！我想，在你如此坚定的信心面前，任何语言形容都将会是苍白无力，所以弥可只想说：祝福你，成功一定是属于你的，加油！

猴子■你的家长通情达理，可见现在家长们对于游戏的意见不再像以前一样保守了。不过既然你母亲能够从并不宽裕的家计中给你支出买PSP的资金，那你一定要更加努力学习，以后报答父母才对。今后的你，给家庭的回报绝对不止这一台小小的PSP，就像你的家人对你的给予远不止一台PSP一样。

最显摆的读者

话说银白色的PSP被小弟抢走，只剩了一台限定版了，但又不舍得刷机，于是决定再买一台。去我们这游戏店一问，好家伙，一台PSP2000要1650块钱！就是一台PSP、一块电池还有一个充电器，我当时便决定，邮购4G红日记忆棒，320块大洋，哎，黑人啊！

最近有一事较郁闷，周六回家掏出UMD刷迅龙，刷了20分钟马上要成功了时，小P没电了，找充电器插上，没反应，于是记起来，周六全天停电……

——内蒙古海拉尔 张岩 18岁

弥可■处处透着在显摆……没什么可说的，女孩子最讨厌臭p的男生了……

猴子■你以为限定版的机器就可以享受不刷机的待遇了么？知不知道PG的露琪当初为了买个限定的FF7的PSP多花了多少钱吗，人家还不是照样把机器刷了。

喜欢各位编辑，喜欢雪飞，喜欢风林，喜欢北斗，喜欢龙哥，喜欢小沛，谢谢你们的辛勤劳动，让我有很多美好的回忆。真的喜欢雪飞！

——湖北黄石 柯明 25岁

弥可■你确定自己喜欢雪飞吗？提醒你一下，雪飞就是那个大魔王啊！最后一次机会，真的喜欢他吗？好吧，你不吭声就是默认了。刚才弥可已经把你的告白转达给魔王了，魔王托我向你表达最诚挚的感谢和问候，并提醒你他目前只接受女孩的告白……这个色魔王……呵呵，其实除了你提到的五位，还有很多编辑哦，希望下次你再说"喜欢XX"的时候，能够提到他们，特别是弥可和猴子，特别特别是弥可哦！（笑）

猴子■大家平时都管雪飞叫"魔王"，似乎最近一两年以来都没人叫他"雪飞"了。为什么叫"魔王"呢？原因大概有二，其一是以前不知道是谁给他起了个外号叫"短笛大魔王"，其二是此人极其喜好日本战国，说话又很有信长公的风采（虽然他对光秀殿的偏好更重一些），于是"魔王"这个绰号就板上钉钉了。这位读者不是因为"雪飞"这个有点女性化的名字才喜欢上魔王的吧？

我讨厌做题讨厌做题

大家好！看到杂志要改版的消息，我深表兴奋！实话说，看了好久的电软，也差不多是时候换一下内容了。其实，我还希望的就是调查表能90%以上都是选择题，做题实在是有点不上手啊！

——广东广州 吴冬琪 24岁

弥可■首先要感谢你对电软改版的支持，本期就是改版后的第一期了，希望你能够喜欢！你真的那么讨厌做题么？呵呵……其实回函卡上面的问



贵州六方 陈涛 16岁



河北承德 王思语 16岁

题都是没有标准答案的，只要写出你自己想说的就可以了，没什么想说的也可以空着，不必有负担，只要寄来让我们知道你在关注着电软就足够了！不过你的建议也是很有道理的，毕竟选择题填起来比较方便省时，可惜回函卡不是弥可和猴子负责设计的，我们已经把你的建议转达了，谢谢你，希望你今后继续支持我们！

猴子■选择题的最大好处是判卷子简便，拿读卡机一扫就可以得到成绩了；但是选择题剥夺了大家自由发表属于自己观点的机会，你想想，在生活中，如果每件事都只给你几个选项，像午餐你是吃米饭馒头面条还是包子，但是你其实想吃面包的话，你该怎么选呢？非选择题的出现就是为了让大家都发表自己的意见，我们才能从中得到更多值得吸取的东西。因此该写字的时候还是写字，每一封来信我们都会认真负责去看的。

给女玩家的注目礼

提着马里奥环保袋上街时，超多男生对我指指点点："哇！珍稀动物！"当我坐在公车上抽出小P战迅龙时，那叫一个爽：全车人投以我另类的目光！ ——广东汕头 Er. 16岁

弥可■女孩喜欢电子游戏的确实要比男生少很多，况且还是看电软+喜欢MH的，就更是少了，也难怪会被当成"珍稀动物"哦！弥可作为游戏MM在这方面也是深有感触，别说是以前在学校里被当作"国宝"，就是现在在电软编辑部，也经常受到前辈们的特别照顾呢！说实话，弥可也很喜欢这种受人瞩目的感觉，不过我们女孩可不是因为想得到注目和照顾才玩儿游戏的，我们玩儿游戏是因为我们真的爱游戏！对吧？

猴子■虽然很久以来人们总是认为只有可爱系或者帅哥系（腐系？）的游戏才是女生游戏，但是实际上喜欢动作、格斗、冒险等硬派游戏的女性玩家向来不在少数。就拿《怪物猎人》来说，在MHP2G首发的时候，在日本各地电玩店门口排队的玩家中，女性玩家就很抢眼。拿身边的例子说呢，除了弥可之外，貌似美编那边也有玩怪物猎人的……是谁来着，二姐还是谁啊……记不清了。

弥可■呃，猴子哥你这样说读者会误会啦！我来说明一下，二姐就是传说中的美编——绒布兔子是也。

支持就是力量

每次买电软，每当有一页没看完的时候，总觉得对不起各小编们，所以每买一期总要看很久，不过也很好看。掌机迷和电软是在同一个地方工作的吗？我也很支持PG！ ——广东阳江 罗悦丰 13岁

弥可■看到你回函，弥可真的很感动，谢谢你对我们劳动的尊重和支持，感谢！我们也会努力做出好看的杂志，因为每当有一个字没有好好推敲的时候，总觉得对不起各读者们！掌机迷和我们是在同一个地方工作的，我的对面就是八房，后面是露琪……每天生活在这种环境下，我整个人都快掌机迷了……

猴子■作为两边跑的人我最有资格回答这个问题。打我来编辑部的时候，掌机迷和电软就是在一个办公室里工作的。猴子的对面正是翔武君，平时没事喜欢KUSO的家伙。由于工作上的关系，猴子和两本杂志的人都很熟悉，另外IPSP的编辑们也在这个办公室里，动新在我们隔壁，说起来大家离得都很近啊，有时候为了冲杯泡面还抢饮水机的热水呢。不过我们从不打架，家和万事兴嘛。

卡通有理 怀旧无罪

如今游戏画面真是一个比一个牛×，但不知为何，越来越讨厌这种感觉，过于逼真的画面给我一种精神的压迫感。玩刺客信条时就因为站太高往下看晕过一次（本人严重恐高症），真害怕玩MGS4时会突然休克。个人比较喜欢卡通渲染的画面，很高兴街霸4没采用真人3D，水墨渲染实在是有个性。而波斯王子最新作的画面也让我很高兴。我接受不了次世代的画面，是不是说明我的思想太落伍了？还是我过分注重画面而遗忘了游戏本身呢？

——湖南长沙 匡正华 15岁

批评的声音！

我认为电软关于游戏机种的介绍有问题，例如《2008欧洲杯》，标题中注的是PS2，可内容越是Xbox360的，这无疑会给玩家一个很大的误导。所以多平台的游戏请注明机种，内容要与标题中的机种相匹配。 ——福建福州 吴鸿城 17岁

PSP的游戏标成了NDS，NDS的媒体一栏不写"卡带"却写"媒体"两字，诸如此类的错误还望改正。

——（建议地址栏加长，所以没有写地址）林卫 22岁

弥可■感谢吴鸿城和林卫两位读者给我们提出的意见，在游戏介绍时的标注有时会由于小编们的疏忽或者与美编的沟通不够及时而出现错误，在此弥可代表众小编们向读者表示歉意，今后我们会尽最大努力避免这种错误的产生！

猴子■这些错误确实属于平时工作中的疏忽造成的，我们在工作的时候还需要拿出更多时间来和美编那边多多沟通。大家的意见，我们是绝对重视的。

光盘内容可加入一些新元素，例如每期的开篇+End song，还有真人讲解而不是只用字幕介绍一些游戏。 ——广东东莞 叶日雄 26岁

弥可■哈，这位读者您难道就是传说中先知嘛？在看到你的来信前，我们就已经注意到了这些方面，这一期的电击就有所变化哦！不知道这样的改进是否能够让你满意，欢迎你再次写信来提出宝贵的意见！虽然是在改版以后才看到你的信，不过弥可和电击的前辈们仍然十分高兴，毕竟这证明我们的改变正是读者所需要的那一种，感谢你！

猴子■以前的电击其实有许多期都是带OP带ED带解说的，之后由于种种原因导致质量不如从前，读者们有意见是应该的。小沛现在负责电击这个栏目，为的正是重振以往电击的雄风。关于这方面，风林已经有安排了，请大家期待电击的全新改版吧！

这期终于得到了电软宣传多期的传说中的购物袋，而且还是马里奥的，不错。但是，你们不是说是"高档纯白无纺布"吗？莫非是我不认识布了？你们用的这是什么材料？如果这个叫布，那小沛的衣服一定是塑料做的了。我是认真的说！

——河北廊坊 杨鹏X 19岁

弥可■呃……这位读者，首先弥可想说的是，你名字的最后一个字我和猴子哥实在是分辨不出，抱歉了，还请你下次写清楚一点儿……然后弥可想向你解释一下，我们送出的环保袋赠品确确实实是无纺布的，你摸一摸袋子的提手和里侧，那就是。至于塑料，外侧确实有，那是为了让袋子更加结实，也便于印刷上图案。弥可不是学化学的，没办法解释得太专业，猴子哥懂的比较多，他会告诉你什么是无纺布。小沛哥实在是无辜啊，无缘无故穿塑料衣服……

猴子■这位读者不会是看见"无纺布"里有个"布"字就认为这个袋子是"布"的了吧？要是说带"布"就算是布的话，那么塑料布算不算呢……其实这个东西主要还是体现在"无纺"上面。它是一种不需要将纤维纺成纱再织成布做出来的织物，只是将纺织纤维进行定向或随机撑列，形成纤网结构，然后采用机械、热粘或化学等方法加固而成。注意"热粘"这个制作工序，加工出来之后就是你现在看到的样子。

无纺布的主要材料是人造纤维。说起来，它的成分确实与塑料有相似的地方。但是它与容易造成白色污染的超薄塑料袋的不同之处就是可以反复使用，以达到环保的目的。而且无纺布的材料来源广泛，很多都是废旧材料回收利用的，就像用废纸做出来的再生纸一样，也属于环保的产品。所以请放心地用无纺布手提袋保护我们的地球吧（笑）。

弥可■很显然，你是一个怀旧派。其实现在这样的玩家也不在少数的，有很多都像你一样，喜欢比较复古的风格，却对那种清晰得能看见雀斑和汗毛的画面不屑一顾……这样也没什么不好的，萝卜青菜各有所爱，如果所有人都喜欢一种东西那才叫可怕……虽然现在次世代的画面是大势所趋，不过怀旧风格的游戏也是不少的，一会儿让猴子哥给你推荐几个！猴子啊，猴子？咦，人呢？

猴子■如果你恐高的话那估计你在玩UBI出的游戏的时候都会感到不适，比如在玩360版《分裂细胞》中在上海金茂大楼上那关……游戏画面的进步是与制作技术的进步密不可分的，而且你说的卡通渲染对于技术的要求一点不比立体3D的渲染少，甚至更多一些。另外街霸4的实际游戏画面其实离你的想象还远一些，水墨效果是没那么多的。如果你不喜欢现在游戏的画面，请回去尝试几个PS游戏，你就知道什么是进步了。经典是不可遗忘的，但是固守经典拒绝进步，只能把游戏制作带进死胡同。顺便一说，猴子对于游戏怀旧的保守其实比你还严重，但是你再喜欢怀旧，也应该给新主机一个展现自己机能的机会。

《电软》英文版?

貌似某天在街上看见一老外捧着电软在看（不知道是不是英文版的……），非常惊讶！看来电软也和国际接轨了呢！呵呵……

——浙江金华 吴翰 18岁

弥可■呃……我想那肯定是中文的，因为目前电软还没有出版英文版。如果有的话，那一定是猴子哥负责翻译全部的内容的吧？呵呵，没办法，谁让他的英文水平是全编辑部最高的呢！其实老外看电软也没什么可惊讶的啊，现在咱们中国强大了，加上奥运会的助威，中文可流行了，很多外国人都在学，甚至特意来中国学习。既然好不容易来到中国，当然要买本中国的游戏杂志看看啦，顺便练习一下中文，寓教于乐，多好呀，哈哈！不过现在还没有外国友人的回函卡寄来，应该多寄嘛，中文这种东西就要多写才可以学好的……

猴子■首先要明确一点：能到中国来的外国人，对于中文多少是懂得一些的。我们在看到国际友人的时候，不要低估了人家的中文水平。就好像一个笑话里讲的，两个中国学生看着一位黑人大哥的背影议论"真黑"的时候，人家回头拿中文吼了一句："就你白！"差不多就是这种感觉。

至于说到杂志，现在确实还没有英文版。再说了你看封面上的文字不也是中文的嘛。猴子以前是整过中英文对照的内容（如"对白"这个栏目），但是要我弄出英文版来，那是打死我也办不到的。再说了IGN、Gamespot、1UP这些英文游戏大站已经足够满足各位国际友人的需求了，电软就不必多此一举了吧。

健康是游戏的本钱

断断续续看了电软十几年（94典藏本那会儿开始的），觉得电软比较贴近读者。本人因玩游戏过多得了病，很多年都没好，最近还越来越厉害了，真是后悔以前过度沉迷游戏。现在是碰也不太敢碰，只有买电软以解游戏之瘾。很佩服各位小编身体如此健康，而健康我是不指望了，病情有所改善就很心满意足了。

——上海徐汇 陆志伟 29岁

弥可■各位读者，看到了吧，过度沉迷游戏的后果不堪设想啊，大家一定要引以为戒！弥可很担心这位读者，不知道你现在的病情如何了，如果有所好转一定要给家来信啊！不过弥可觉得你现在心态很不好，什么健康就不指望了，这种想法是不对的。治病养病，最忌讳的就是心态消极，你应该乐观一些，相信自己一定能摆脱病魔的纠缠，完全地健康起来，如果每天都这样想的话，病也会好得更快哦！不信就试试看！虽然不能玩游戏，不过还有电软在陪伴你，希望你每天都开心，我们全体小编祝福你早日恢复健康！

猴子■沉迷游戏导致得病？这种事情虽然不是发生在每个人身上，但是绝对不容忽视！首先做什么事情都讲究个"度"，做什么事情过度都会伤身的。至于陆读者的病情，因为不知道具体情况，猴子也不能说什么，但是好的生活态度是病魔最大的克星这一点，猴子是坚持相信的。每天除了游戏，投入更多的时间去接触阳光和新鲜空气，一点一点做康复治疗，对于身体是很有好处的。说起来沉迷游戏最大的危害不在生理，而是在心理方面。整天闷在家里宅是不好的，把生活变得阳光一点，热血一点，只要你这样生活，就不会有遗憾。

电软·家

我是一名刚刚入伍的新兵，由于外出时间有限，在营区附近的书店、报亭都没有购得电软，还是托朋友从老家给我寄来的。这是第一次写回函，由于服役的原因经常想家，但是看到电软时，感觉非常的亲切，就如同在家时一样。

——山东青岛 王尧 19岁

弥可■以前在学校的时候弥可曾经参加过军训，感觉特苦特累特难受，可是据教官说我们这种训练强度根本不算什么，基本上属于随便玩玩儿的级别，由此可见当兵是一件多么磨练人意志的事情，特别是新兵训练，听说极其残酷，这位读者真的辛苦你了，要加油啊！感谢你对电软的支持，电软就是你的家，是所有读者的家，希望你们常回家看看，多给家写信！如果你购买电软不方便的话，可以选择邮购或者预定呀，应该会比托朋友寄要省事些，具体的方式请留意杂志的广告页。

猴子■我有一位好朋友就在武警部队服过役，当时我跟他没时间接触，都是靠写信来往的，当时他也是身在军营，心系游戏。平时除了刻苦训练以及出任务（主要是维持各种体育运动比赛的秩序），在没事的时候也玩玩GBA什么的，在退役的时候，他把省下来的钱买了一台DC、一堆光盘还有一箱子高达的VCD……现在看来这些东西都不是什么值钱货了，但是这也是一位军旅玩家的青春回忆啊（笑）。现在他应该玩到Wii和360了吧，希望你也在保家卫国的同时做个好玩家。

没有任何借口

我可是第一次给闯家写信，原来我买了好几本电软，但都把回函丢到了一边，后来我每次把回函写到一半，就出新杂志了，啊，真郁闷！还有就是回函写完了，都装进信封了，可就差一样东西，你猜是什么？当然是邮票了。我们这边的邮票一张八角，但是我一直找不到，去了怀柔所有的超市了，就是没有，最后还是在报刊亭里找到的。

——北京怀柔 王伦 14岁

弥可■呃，我说这位读者，虽然我们一直在鼓励大家寄回函卡，可是并不是强迫的啊，你没必要找那么多借口吧，什么杂志出得太快……我们是半月刊，每15天才有一本，竟然能超过你写回函的速度，那你写字得多慢啊！还有什么买不到邮票，这这……这也太牵强了！不管怎么样，这第一封回函你也总算是寄来了，以后要经常给家写信哦，不许再找借口啦！你的照片我也看到了，很可爱，呵呵……就是太严肃了，一寸免冠照片哎，搞得你的回函跟简历似的……下次寄来一张笑得开心些的照片吧，弥可喜欢看到大家快乐的笑容！

猴子■我有个好主意。这位读者如果觉得书出得太快，回函卡寄不过来，可以把回函卡攒一下，三四张一起寄来。这样既不会觉得紧迫而且还节省邮资。而且时间空余多一点可以写更多感想出来。而且弥可你也不要太勉强了这位读者，我14岁的时候写个作文还得构思一节课的时间呢，人家写回函卡的难度不比写作文小，起码题目是自拟的吧。

游戏的力量是无穷的

在玩三国无双的时候我读完了《三国演义》（若不是因为游戏，才不去翻它），玩战国无双时我读完了《德川家康》。对真正的战争历史有一定的了解后，再去玩游戏，就感觉那些武将不是手中的人偶，而是一个个鲜活的、有思想有灵魂的实体。（那些说女生就玩玩益智游戏的男生一律PIA飞……）

——山东泰安 杨赛 17岁

弥可■同样作为玩儿游戏的女孩，弥可就不如你了，从来没有为了游戏去阅读一些相关的著作，实在是佩服你啊！古人说开卷有益，多读读书总是好的，相信你的文学功底和知识积累都是很棒的，弥

编辑部流行语——

"猴~哥真厉害，啥~都知道！"

说明：掌机迷一狼君的万年吐槽。每当博学的猴子哥就某事发表自己的见解时，一狼君便会发出如此的感慨。其实猴子的博学倒还在其次，关键是一狼君对游戏以外的东西了解太少：除了泡面几乎不认识其他任何的食物，连八房吃的枣都会使他惊讶万分，而且分不清李嘉诚、李嘉欣和李嘉存三个人的区别……

一狼■猴哥确实厉害，我又没说错什么……你们为何用异样的眼光看着我？

猴子■嗯嗯嗯，我已经习惯了。差不多什么时候都会说这句话，我觉得这话已经超越了银魂里的"どんだけ"了。估计今年能够成为编辑部的最佳流行语。

"小虎，叫我~"

说明：胖虎，猴子哥数量众多的外号之一。众人在这一外号上进行发挥，利用马三立的经典段子《逗你玩》中的这句话对他进行挑衅。用天津口音说出效果更佳。

猴子■啥叫"逗你玩"啊……这样下去大家都会以为我的智商停留在幼儿园水平吧……

菜团■不懂其中含义的人完全找不到笑点，当某君用这句话呼唤猴子的时候，根本就得不到任何回答，是他不懂么？NO！只是猴子完全不愿意理睬而已……

这里可以涂鸦，可以涂鸦，可以涂，可以，可……

小沛，听说你最近学会了一种忍术可以让我看一下吗？

OK

忍

狂吃饼术！！

你这是那门子的忍术"？

为了应对你的加班政策的忍术啊！

贵州大方 陈涛 16岁

可要向你学习！啊，你刚才说的那种男生在哪里？叫上我，咱们一起去PIA飞他！

猴子■哦，17岁读三国和战国的东西，才女哦！要知道你这个岁数的女性玩家里有很多人确实对游戏的理解就仅仅限于益智游戏的级别……别PIA我，我说的是实话，起码我上高中的时候女生是这样，尤其是某女看到我在玩《牧场物语》于是一边惊艳地问"这是什么啊我也玩玩"一边抢过我的GB之后直接选择"消除游戏记录"（日文）把我两个星期的心血给咔嚓掉了……如此惨痛经历使我决定当着女生的面只玩不用存档的游戏。另外建议这位读者在读三国的时候，除了古代同人小说作家罗贯中的作品之外，再去看看陈寿的《三国志》（裴松之注），绝对会对三国人物产生新的认识。不过该书对古文要求比《三国演义》高一些，如果觉得有难度的话可以看白话注解的。

其实游戏软件也不便宜

每次在欣赏电软的同时，我也在思考和惊叹日本科技的发展速度，日本的游戏事业如此强悍，已经将我们远远地甩在后面。我本身也是一个很热爱游戏的人，但如果能玩到本国亲自制作的游戏，想必心里一定是不同的感觉！——山东淄博 张宇 17岁

弥可■在弥可的印象里，曾经有一个传闻，说中国的一个游戏公司开发了一款以孙悟空为主角的PS2版冒险游戏，当时许多玩家为此欢呼雀跃。而当这个传闻被最终证实是假的时，玩家们失落的心情……唉……

猴子■这位读者你去玩玩国内某些公司出的网游你就知道啥是"不同的感觉"了（苦笑）。我们的游戏业需要发展，首先是玩家市场，之后是健康的开发环境，以及对知识产权的尊重。如果大家继续认为自己玩5元一张的光碟或者从网上下载游戏拷贝到记忆棒中的行为是天经地义的话，那么我们能玩到的国产游戏恐怕也只剩那些吃钱的网游了。

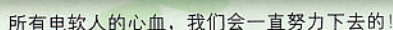
小宝加油！

小弟看电软很久了，回函表寄了不少，就是没上过。下面是给小宝的话：小宝，听小沛说你是用鼠标作画的，甚是感动。本人也十分喜欢画画，还曾经想报考艺术高中，但是父母不同意。小宝，你的工作热情和勤劳我十分赞赏，你是行的！要坚持努力！如果这信能上的话，希望下面的评语由小宝来写，就这一个要求，不会拒绝吧？谢谢。

——广东佛山 莫永坚 16岁

小宝■从上小学时就看电软了，上高二时就曾给电软投过应聘简历（结果当然是没有任何结果），现在终于得偿所愿由一个读者变为了编者。美编的工作是排版，但我还是一直没有放弃画画，就如同我没有放弃游戏一样。虽然我自认为自己运气不是很好，人生的骰子总是掷出1点，但只要一直坚持掷下去，总会迎来6点的时候。谢谢你的关心与支持！虽然美编是属于幕后黑手型的角色，很难在杂志里冒泡，但我会加倍努力地去做好自己的排版工作，因为——每期闯家的排版可是我负责的啊！

弥可■莫永坚读者，你的心愿弥可做到了哦！不知道小宝的回信你是否满意呢？我们的美编也是非常辛苦的，不论台前还是幕后，每一本杂志都凝聚了



所有电软人的心血，我们会一直努力下去的！

胆量是练出来的！

别看我是男孩，胆子相当小，去年因看了生化的电影便感了兴趣，玩生化4（初次玩），打了3天才过一周目（Easy难度），而且把我吓的3天晚上都半夜惊醒，全身出汗，做生化4的恶梦。不过经过生化4的试炼，我胆子稍大一点，玩了零系列和寂静岭3，并没再做恶梦，因为游戏让我胆子大了一点，也算是一种收获啊！ ——北京海淀 刘京 16岁

弥可■祝贺你在游戏的"训练"下变得胆大，呵呵！不过弥可个人觉得，一个男孩，或者说男人，他的胆量大不大，不在于他怕不怕鬼，敢不敢玩儿恐怖游戏，而在于他是否有勇气面对生活中所有的困难和挫折。啊，扯远了，其实真正胆小的应该是弥可才对，只要是恐怖游戏我是连碰都不敢碰的。也曾经试图玩过零・红蝶，当时我把盘放进PS2里，极度紧张地准备看片头，刚好楼下一个男人大喝一声，把我吓了个半死，魂儿飞到天花板上半天下不来，从此彻底打消了进行恐怖体验的念头……

猴子■这位刘读者，在买盘的时候看到生4的封面上的年龄分级了吗？这个游戏美版是M（17岁以上限定），日版是D（18岁以上限定），说实话也就是现在我们的游戏环境比较特殊，不然换了在日本或者美国的话你是玩不到这个游戏的（欧洲的分级是16+，你在那里倒是可以玩）。其实这样的恐怖游戏对于未成年人来说是不宜接触过多的，如果要玩的话最好找个伴比较好。话说回来我16岁的时候PS的生化1刚发售，那时候玩冒险游戏的人差不多都是从这个系列里锻炼起来的……所以请你继续努力，做个生化饭吧！

编辑和警察是服务行业？

在某一期的闯家中，主持人说被某人误解："你不就是一编辑……"（原文记不清），主持人对此万分委屈，对此同样作为"服务人员"的我感到十分同情与理解。因工作需要，成天在社会底层摸爬滚打，与各种形形色色的人打交道，早已习惯了那种毫无道理和原由的误解、训斥所产生的无奈，但同样有很多人理解并支持我们以及我们的工作，所以我并不难过，因为我不能要求所有人都理解我们。同样，我众多读者的支持，相信贵刊的编辑也不会为这种小事而怄气，是吧？在这里向所有编辑敬礼，感谢你们为了读者而付出的辛勤劳动！谢谢！

——贵州遵义 张胜 25岁

弥可■我们是服务行业吗？在弥可的印象里，服务行业是那种类似出租司机、售货员、银行柜员、餐饮服务员之类的职业，编辑好像不算吧……看你的回函卡，职业那一栏填的是"警察"，弥可觉得好像也不属于服务行业啊，应该是执法者吧？而且在弥可的心中，警察是非常华丽的职业，怎么是"在社会底层"呢？还有人胆子大到敢"训斥"警察？嗯，如此众多的疑问，期待猴子哥哥帮我解开！

编辑部事件！

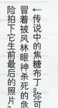
编辑部附近的711便利店，是众小编们解决午饭的圣地之一。在这里，长期贩卖有两种布丁：一种叫做芒果布丁，上有两三片芒果，五元一个；另一种叫做焦糖布丁，杯底有些许焦糖，还是五元一个。它们都是风林的最爱。

每次和掌机迷的露琪一起去711，总能看到他带一个布丁给风林，而风林则会开心地拿出五元人民币来换取露琪手中的布丁。每到这个时候，看着风林解决布丁的样子，弥可总是会更加地明白，什么叫做"饕"，什么叫做"餮"……

日子久了，弥可也渐渐关注起布丁这种东西。终于，在一个独自去711的日子里，环顾四周，发现店堂中果然没有熟识的人，便偷偷在兜里装了两个，一种口味一个——当然，走到收银台的时候还是要拿出来付钱的。

关于食用布丁的具体过程，已经记不太清楚了，印象深刻的是其味道十分特别：芒果布丁就像是某个人嚼过的芒果皮，而焦糖布丁则更是销魂，简直就是加了十滴水的鸡蛋羹……从此，弥可对风林的味觉系统产生了极大的研究兴趣。

此后的第二天，弥可再次与若干掌机迷众一并去711打饭。得知风林依旧在等待着布丁的好消息，弥可陈述了自己以身试布丁的恐怖经历。于是在放置布丁的冰柜前，一行五人产生了严重的



←传说中的焦糖布丁。弥可冒着被风林眼神杀死的危险拍下它生前最后的照片。

争执，在获得旁人无数莫名奇妙无可奈何惊愕诧异的眼光之后，我等终于达成了共识——不给风林买这种奇怪的东西了，并且要骗他说今天没有布丁卖。

各位，你们能想像当风林得知今日无布丁之后那种失落的眼神吗？反正当他转过身去的时候，我们能明显看到他脑后的黑竖线以及周身所散发的紫色气体。但是，我们仍然觉得，善意的谎言有时候是必须的，因为，毕竟，他老人家身材发福的余地已经不多了……

风林■关于焦糖布丁，我发现不同7-11的口味也不尽相同，在编辑部附近和中关村那边就吃出了差异，顿时觉得还是生活在鼓楼附近好啊（没错，我们就在鼓楼附近）。当然，我承认，这的确是个很不好的习惯，耽搁减肥大计，也误了我帅哥的本来形象。所以大家请不要吃7-11的布丁了，真的对身体没好处。尤其是经常因为卖光了而吃不到，我等了半个多小时却听到这个消息，你可以想象我当时是什么样的心情吧。所以，就让我一个人吃布丁胖死好了……

猴子■服务行业从广义上讲，就是除了工业和农业等从事生产行业之外其他行业的总称，有个名词叫“第三产业”，基本上说的就是这个行业。在中国，第三产业包括流通和服务两大部门，具体分为四个层次：一是流通部门（运输业、通讯、餐饮、供销、仓储）；二是为生产和生活服务的部门（金融、保险、管理、公用事业、居民服务、旅游、信息服务和各类技术服务）；三是为提高科学文化水平和居民素质服务的部门（教育、文化、广播、电视、科学研究、卫生、体育和社会福利事业）；四是国家机关、政党机关、社会团体、警察、军队等。从这个意义上说，杂志属于服务业的第三个层次，警察属于第四个层次。大家都是为这个社会服务，没有错的。另外弥可你可能不清楚，基层警察是很辛苦的，工作压力也很大，受到的监督与议论更是一般人无法想象的。所以希望你能够理解他，我们的工作压力估计连人家的10%都比不上。

终于有人比弥可进度慢了

《怪物猎人》里，到了上位任务打造什么装备泛用性比较强？黑狼鸟之耳怎么弄到？我连刷了几只都没有啊！ ——浙江嘉善 蒋佳骏 17岁

弥可■你的问题虽然是问龙哥的，不过鉴于龙哥最近回老家结婚，啊不，是回老家补办身份证，弥可就来替他回答吧！好不容易让我抓到一个比我进度慢的，可以冒充一下高手了，哦呵呵呵呵呵~上位任务的话，弥可个人认为，轰龙套、死神套和电龙S套比较实用，轰龙套可以自动标示出BOSS的位置，并且嗑药吃肉速度很快，死神套主要就是不弹刀，而电龙S套可以有广域效果给随行猫加血，并且回复速度很快。黑狼鸟之耳是需要破头才能拿到的。啊，猴子哥好像不怎么玩儿MH啊，那咱让他回啥啊？怎么办怎么办……

猴子■什么？怪物猎人？这个游戏我接触得是很少……所以我就不多说什么了。

宅女啊宅女

现在的女生，见了明星就不要命，把电软当成了男生的专属，但是，我~~~记得第一次去电玩店玩游戏，老板一见我就拖出了所有女生向恋爱游戏，可是我对这类东西没兴趣，动作游戏是我的最爱！当那大叔带着好奇的口气问我是不是宅女时，我……看来，粉红色的连衣裙很容易蒙蔽人的双眼…… ——安徽铜陵 OTAKU凡 15岁

弥可■你的回函卡里到处都写满了“宅”字，而且还给自己起名叫“OTAKU”，摆明了就是很喜欢这个称呼嘛，为什么人家说你是宅女的时候你反而要“……”呢？我看不是无语而是心中暗爽吧？不要再装啦，快点儿承认吧！

猴子■一般来说宅女对于自己的外表是没那么重视的。从这一点来说这位读者并不能称作是宅女，如果要给个定义的话可以理解为“喜欢打动作游戏的Loli”。不过猴子不是Loli控，而且猴子觉得无论是什么性别什么年龄什么种族的人，都有平等享受游戏的权利。所以你喜欢打动作游戏也没啥不好的。何况恋爱游戏这种东西玩多了容易变宅，还是少接触点好。

有得选择么？

小弟陷入了两难境地，救救我啊！我虽然知道学习是为了自己以后有出路，但就是不知道努力，只喜欢玩游戏，控制不住自己，请沛哥帮忙出些主意。 ——四川彭州 张凯 16岁

弥可■呃，这位读者啊，你让弥可怎么说你好呢，既然你都知道学习的重要，还“就是不知道努力”，那别人有什么办法啊！只有你自己提高自控能力才行啊……你问小沛哥的这个问题，可把他难倒了，你看他都跑到电击那边不敢回来面对你了！

猴子■这位读者你以为馅饼是从天上掉下来的吗？人在许多时候必须做出各种抉择，无论怎么选，最终都是要朝着自己的生活变得更好这个方向去的，因此在这个时候是选择学习还是选择游戏你自己也应该知道怎么办吧。如果觉得自己控制能力太弱，那么就老老实实戒一段时间的游戏，全身心地投入到学习里去，说实话如果你真的扎进去的话你会发现学习中也有很多有趣的东西的。现在算算，时间不算多了，想玩的话以后有的是时间玩，何必非得这个时候呢？

编辑部流行游戏TOP5

排名	游戏名	谁在玩儿	评语
TOP1	KOF 98终极之战	几乎全部	这回没人玩街霸3.3了……
TOP2	怪物猎人P2G	7人以上	银魂恶搞怪物猎人的剧情很赞！
TOP3	零・月蚀之假面	风林、二姐（美编绒布兔子）、荇菜等	日本女性跑步的时候怎么那个姿势……
TOP4	勇者斗恶龙5	猴子、一狼、八房	天空的人妻最高！
TOP5	闪电十一人	猴子、魔王	把足球和角色扮演完美结合的作品，游戏素质颇高，绝对值得一玩。

本期礼品！



给闯家写信有礼品哦！由弥可和猴子一起为你精心挑选的精美礼品，每期都有，快来信吧！

本期闯家送出的礼品是多罗玩偶、多罗玩偶帽子版和太鼓达人玩偶蓝色版，分别赠送给以下三位读者：

山东青岛的雯雯，送给你多罗玩偶，祝愿你和男朋友无论在现实还是游戏的世界中都甜蜜快乐；

河北昌黎的龙海波，送给你多罗玩偶帽子版，希望你坚持自己的信念，相信你一定可以实现所有的梦想；

还有福建福州的吴鸿城，送给你太鼓达人玩偶蓝色版，感谢你提出的宝贵意见，请继续支持电软，支持闯家！

编辑部细节大揭密！！
其实我们的生活和大家没有区别



●风林最爱的布丁，再不抢的话恐怕就没了。



●能猜出哪个“蘑菇”是弥可的么？貌似超简单。

●这不是编辑部里的谁，而是最近大家关注的玉田正美先生。



●猴子桌上某个手持“方便面双叉”的恐怖公仔。



●吹镜头的皮老虎坏了，却被翔武改造成了史莱姆。



●本来想拍某人的午餐，为什么后面有奇怪的东西？

这挂着的东西究竟是什么啊！

Dragon HotLine
龙哥热线

Q 龙哥好，我有个关于NDS上的《纯真传说》的问题想请教一下。就是游戏里的工会，可以用GRADE值去交换道具，我看里面除了能买到许多料理食谱和作战策略之外，还能买到盔甲和武器，看上去这些装备似乎似乎超强的样子，可是每件装备交换所需的GRADE值也是超高啊，都超过10万点GRADE值以上了。我现在一边做任务提升工会RANK级别，一边攒GRADE值，可看上去还是遥遥无期的样子，那些装备我很想穿上试试威力，请问龙哥有没有什么快速获得GRADE值的方法？（福建泉州 李林飞）

A 在《纯真传说》里，获得GRADE值的方法主要有两个：一是在战斗后获得，一是完成工会任务获得，战斗后获得的评价越高、工会任务的RANK越高，获得的GRADE值也就越高。不过正常情况下，不论是哪一种途径，想要以此换到全部6人的装备的GRADE，都是极其漫长的过程。龙哥倒是给你介绍一个游戏中的良性BUG，通过此BUG可以轻松获得无限GRADE，具体操作如下：首先接受一次任务并放弃，这时交换工会各道具所需的GRADE值就会增加，你可以将自己的GRADE值调到1350-1363（包括）之间，然后购买15个GD迷宫脱出道具，等买完后你就会发现GRADE已经达到了999999点！其实这个BUG的原理是利用了数据溢出，放弃一次任务后所有道具的交换点数都会增加百分之一，GD迷宫脱出道具原价90，涨价后是90.9，但是由于游戏不会显示小数点后的数字，所以仍然显示的是90，当你的GRADE数在N*90到N*90.9之间时，例如买15个的话就是1350-1363之间，此时仍然提示可以购买，但在实际运算的时候还会将小数点后的数字算进来，由于玩家此时的实际GRADE值并不够，就会由于溢出而导致变成最大值999999。此法可以反复运用，轻松就能那些强大的将工会装备全部买下，相应的，也就等于玩家有了无限的金钱！嘿嘿，别刷了，试试此招吧。

Q 麻烦龙哥告诉我一些关于投稿的具体要求，小弟将这么多期翻个遍，也没能找到，虽然可以打电话，但应该不止我一个人有相似的疑问吧！再有就是小弟想入手新机，请问有哪些可以支持经典FC游戏？且可以支持外接双打。（湖北赤壁 张灿）

A 这个……你得先说清楚自己准备给哪个栏目投稿啊，不同栏目的投稿要求差别很大的，例如《大墙画廊》和《GAME BAR》这两个栏目，一个是投的画稿一个是投的文章，要求差别大了去了。基本上每个接受投稿的栏目，都会在杂志上刊登有比较详细的投稿要求，而且上期杂志正好有对各接受投稿栏目的具体要求，各位有意给杂志投稿的读者朋友们可以仔细阅读一下。说到入手新机，为什么你关心的是“哪些支持经典FC游戏”？虽然说FC上确实有众多经典游戏值得回顾，不过以此作为购买新机的标准之一实在是有些匪夷所思。其实真想玩FC游戏的话有台电脑就行，或者整个PSP也可，模拟运行FC游戏实在算不上有什么难度。

Q 龙哥好！想问问是什么问题导致XBOX360出现“三红”呢？大致因素是啥？谢谢龙哥指点。（广东龙川 叶龙）

A 三红，又见三红！说起来，“三红”实在是360玩家永远的痛，不过可能还有不少玩家对“三红”是只闻其名不明其详，这里我们不妨来聊聊三红的形成原因。XBOX360主机采用的是四象限指示灯显示主机状态，正常状态下指示灯的显示应为绿色。当主机发生“三红”故障时，四个显示灯左半区域的三个灯将显示红色，主机无法正常开机。对此，微软官方的解释是：普通硬件错误，但是具体是什么硬件错误并没有明确指出。以下是一些可信度较高的说法，仅供参考。1、主机电压不稳：根据网络上的一些玩家提供的消息，在XBOX360主机三红的同时，家中其他电器（比如PC）也出现重启等现象。所以电压状况是一个原因，需要检查周围环境，保证XBOX360主机正常供电，同时查看电源指示灯是否保持绿色。2、视频线未插好：一般来讲，主机视频线没有插好容易引起“四红”，这时主机的四个指示灯都会闪烁红色，但是对主机本身并不会造成故障，只要重新连接视频线即可。个别情况下，视频线的非正常连接也会导致三红也不是没有，通过文章最开始的插拔方法即可以解决。3、主机使用材料：因为欧洲和美洲地区的一些工业规定，销售给儿童的电子产品必须采用无铅（lead free）焊锡，微软不得已只好如此行事。而为了降低主机成本，XBOX360主机主板的电路版质量实在说不上优良。虽然XBOX360主机的防磕防震做得很好，但是主机的散热设计实在让人不敢恭维，而质量一般的散热风扇和巨大发热量更是加剧了这一问题。在主板长期受热冷却的过程中，造成CPU，内存或者GPU焊点脱焊。4、主机过热导致GPU脱焊：正确的讲应该是主机骤热骤冷导致三红，这应该是目前大部分玩家群中发生的360主机三红的罪魁祸首。简单描述一下就是：在主机开机后随着游戏的运行，主机内部温度逐渐上升，GPU和主板被缓慢加热，此时2者体积逐渐膨胀。而此时如果主机突然断电，GPU与主板开始迅速降温收缩，在降温过程中因膨胀系数不同，GPU体积缩小大于主板体积缩小导致脱焊，GPU针脚断裂或主板GPU部分断裂，3红故障产生。通常我们所说的“三红”是指后两种情况，虽然微软之后推出过65nm的精英版，不过仍旧不能完全杜绝三红现象。



←估计所有360玩家最怕看到的就是自己的主机变成这样了。

Q 龙哥：第一次写给你不知道能不能收到，7万PS2的USB有什么用吗？PS2可以上网吗？《战神2》中有一个BOSS为三个头的，怎么砍？好难啊！《FF国际版》有中文吗？（浙江嘉兴 陈彬杰）

A 7万系列PS2的USB接口就是很普通的输入输出接口，可以通过它连接某些周边，也可以用来连接U盘、移动硬盘等等，此外像是USB小风扇之类的周边也可以连接在其上。PS2当然可以上网，要知道PS2上最著名的网络游戏《最终幻想11》可是已经成功运营了6年了，而且目前仍然在运营，几年来推出过不少“资料篇”，可以说是相当成功的一款游戏，编辑部内的PERFECT君绝对是此游戏的死忠。此外，像是《怪物猎人》系列等作品，也都支持PS2的联网功能。当然，PS2的“上网”主要是为了世界不同国家和地区玩家之间的联机对战，而不是类似PC那种上网。《战神2》里没有三个头的BOSS，要说2代的BOSS里勉强能和“3”这个数字扯上关系的，也就是命运三女神了，不过那也不是三个头的啊。倒是1代里最开始在船上遇到的海蛇怪是三个头的，打法是将头打落在船上，再用巨型铁块将其压碎。《FF国际版》？你问的是10代的国际版还是12的国际版？不过实际上，这两个国际版都没有中文版，FF10倒是有一个我国民间汉化版，不过质量比较差，各种恶性BUG层出不穷，死机可谓家常便饭。

Q 请问龙哥，1、PS2如何联机上网，我想玩PS2《怪物猎人2》的在线任务。2、怪物猎人网络版中国能不能玩？（浙江温州 柯达）

A 1、用PS2上网，在硬件方面需要PS2主机一台、网卡一块、宽带网络（例如ADSL）、游戏盘，由于进行网络连接的时候，会对游戏光盘的DNS验证，如果你使用的是D版，那肯定通过不了这个验证关卡，而这个验证主要是针对盘里的DISK ID的，所以需要给你的游戏盘打上Z版的DISK ID的补丁，才可以通过验证。具体的连接方法是：将网卡和PS2连接好后，用1元硬币上好螺丝，直接把宽带网线接进PS2美版网卡的"NETWORK"接口处即可。接下来的设置以《怪物猎人2》为例进行讲解，首先到https://mmbb.dion.ne.jp/cgi-bin/mmbb/daa_bbsign_inp.cgi?去注册一个mmbb帐号，需要填写日本地址，最好找一个真实的地方。完成设置后进入《怪物猎人2》的游戏，如果是第一次游戏的话，先选择"NEW GAME"，进去建立一个人物，然后存档。再退出游戏，回到上图的主菜单，选择"CONTINUE"，读取记录。选择"GO TO TOWN"是上网模式，然后一直选择"NEXT"或者"YES"选项，（期间会让你选择记录卡存放）即可。2、能，不过需要通过代理。代理分免费和收费两种，各自有优缺点，收费代理稳定且没有时间限制，但是致命的缺点是速度不高，PING经常在300以上；免费代理优点是速度上明显的提高，PING通常在100以下（如果找得好的话），缺点是不稳定，经常需要更换代理IP或者密码，比较麻烦。举例免费代理可以进入http://www.daletto.com/pc/entry?service=mhf&link=mhf，然后选择"无料会员登陆"，接下来根据体术输入验证码，填写邮箱，之后查自己的邮箱会收到一封Email，输入自己想要的ID和密码，最后点击"情报送信完毕"，下载"easytogame2.1pro.rar"这个文件。打开运行EasyGame点击"添加程序"，找到MHF的安装文件添加mhf.exe就可以了，大部分人还需要添加GameGuard.des入代理，再点击"服务器设置"，在里面填上找到的代理的IP地址、端口、用户名密码，测试，如果显示工作正常就说明这个代理IP可以用了。另外还需要下载mhf.exe，这样在游戏中就不会出现语言乱码的问题了。《怪物猎人网络版》的收费采用包月形式，没有点卡，现有的三种月卡为，30天，60天，90天三种，时间越长越便宜，在我国想玩的话可以去淘宝上买。



←在我国想要玩MHF的话，还是需要花点功夫的。

Q 龙哥你好：我有一款"ELINK"烧录卡（GBA）在网上刚发出5.0版本后有个"游戏即时攻略"功能，第一次用还好，之后一用就花了，到底怎么回事？谢龙哥！

（山东海阳 高华）

A "游戏即时攻略"是ELINK的一项特色功能（在GBA烧录卡里面），你说的"花了"是指整个屏幕显示花了还是变成乱码？请确认那个自动添加的帮助文件有无删除。另外，有的时候需要删除掉原来的那个，在ROM List的最后面再添加这个文件，来解决乱码的问题。这个部分可能跟烧录软件的稳定性有关，你先尝试一下上面的解决办法。如果还是不行的话，建议去下载一下最新的5.2版内核（这个貌似是目前最新的），更新一下再看看，应该没问题了，龙哥记得5.2版有不少改进的地方，"即时攻略"方面应该也会有所完善。说到GBA的烧录卡，尽管有着大量的牌子可供选择，不过个人认为还是优先选择 EZ这样的比较安定。当然，这仅限于GBA的烧录卡，NDS的烧录卡方面，EZ早已经不复当年之勇了。

Q 请问龙哥，XBOX360怎么连上网？是连在电脑上就行么？还是用别的方法呀？请龙哥多多指点。

（黑龙江齐齐哈尔 常琦）

A 奇怪了，怎么最近询问主机上网问题的来信这么多啊？XBOX360的上网还是比较简单的，除了要有主机和宽带之外，其余基本没啥要求。直接把网线插到360背面，然后设置上网帐号和密码就可以了。如果想360和电脑能同时上网，就得买个路由器，宽带接路由，路由带2根网线，1根接电脑，另1根接360。如果嫌网线麻烦想无线上网的话也行，买个无线路由器和360的无线网卡，宽带接无线路由，360插无线网卡即可，联网设置也都非常简单。如果有人按照上述设置还不能上网的话，那么有可能是因为你的VPI/VCI的数值没设置好，这种情况下可以打电话给宽带服务提供商询问一下VPI/VCI的数值是多少，然后进行更改。总的来讲，各大主机中360的联网还是非常简捷的，而且由于其是微软开发的主机和网络，因此无论是在硬件上还是网络上都于普通的PC有极高的互换性，正是因为这个原因，为微软吸引到了更多的玩家支持。

Q 龙哥：见信好，有几个问题要龙哥给我解答。1、NDS的机能大约是GBA的几倍？如果把NDS的机能和以前的家用机相比的话机能是不是和PS较为接近？那PS主机有着这么多3D游戏，为何在NDS上开发3D游戏却是困难的一件事？NDS的语音聊天不用设置网络就能进行吗？NDS的游戏容量上限为多大，外壳会掉漆吗？2、Wii的机能是否只比NGC强那么一点点啊？好像说过Wii的机能还不如XBOX？似乎Wii的分辨率只能达到480p，和PS3、XBOX360的1080p差太多了，这是真的吗？为什么在PS2上面可以开发出战神、最终幻想这些画面出众的游戏，而Wii却一直"因为机能问题"而失去了好多大作，这令我很是不解啊，难道Wii的机能会比PS2差？Wii玩盗版会不会变砖？不用网线也可上网吗？用十几年前的索尼彩电能不能玩Wii？3、次时代主机都发售这么长时间了，为何发售表中的游戏一直是PS2居多？而NGC、XBOX这些主机的游戏却一个都没有？难道次时代主机销量最高的Wii也缺少游戏吗？是不是应该考虑取消掉PS2的发售表了？还有把NDS和Wii的游戏的表示颜色换成蓝色可否？Wii的手柄要不要另外购买？4、Wii有行货吗？PS2和现在的次时代主机能否用电脑显示器玩？5、电脑要什么配置才能完美流畅运行PS2模拟器和《恶魔猎人4》？

（江苏宜兴 林卫）

A 1、怎么说呢，单从纯粹的硬件性能来讲，NDS的3D性能肯定是要超过PS的，这方面其应该相当于N64，至于是GBA的"几倍"，这个没法说。NDS集成了帮助CPU进行几何运算的3D引擎，可以每秒进行计算4百万个顶点、12万个多变形、3千万象素的填充率，使NDS达到媲美N64的3D机能。但是，理论毕竟只是理论，硬件拥有多强的能力并不代表游戏制作商会去或者是能够全部开发出来。而且，毕竟游戏的容量在那摆着呢，NDS的卡带容量顶多只有1Gb，也就是128MB，PS用的可是CD光盘，一张盘怎么着也得400来MB吧？而且NDS使用的还是共享内存，更要命的是其作为掌机，分辨率实在是比较低，多边形再多也没用……NDS的3D游戏数量也不少啊，而且其中不少的素质还是蛮高的。只要你之前的Wifi设定好并且游戏支持即可。掉漆，不过总体来讲还是比较结实的，除非受到剧烈碰撞。2、Wii就不是一台以性能为卖点的机器，"GC 1.5"是对其硬件能力颇为形象的比喻，而且最高分辨率也确实只支持480p。你可以看一下迄今Wii上卖得特火的游戏，有哪一款是传统类型的游戏大作？有哪一款是以画面取胜的？没有吧，Wii上的游戏卖的就是创意和乐趣，这方面已经与传统游戏主机有了很大的区别。这也是许多传统游戏大作选择在XBOX360和PS3上推出续作的原因。有变砖的可能，不用网线怎么上网？无线？能。3、也不是吧？发售表上基本各平台的作品数量没有太大差异，虽然新主机早已发售，不过考虑到我国国情，仍然是以PS2玩家数量最多，与国际与潮流接轨很重要，照顾我国玩家这点也很重要，呵呵。至于NGC和XBOX，这两台主机虽然和PS2属于同一个时代的主机，但是其上面现在已经只有极为少数的游戏在推出了，基本可以忽略不计，因此没有再单独列表。Wii的手柄是配套的，除非你要再多买一个或是买NGC手柄。4、没有，早就能了。5、《恶魔猎人4》的PC版官方推荐配置，已经有确认了，具体如下表：

	基本配备	建议配备
操作系统	Windows XP	Windows Vista
CPU	Intel Pentium 4 以上	Intel Core 2 Quad 以上
内存	Windows XP 512MB 以上 Windows Vista 1GB 以上	Windows XP 1GB 以上 Windows Vista 2GB 以上
硬盘空间	8GB 以上可用储存空间	
屏幕分辨率	640 × 480 以上	1280 × 720 以上
光驱	支持 D9 的 DVD-ROM 光区	
显卡	支持 DirectX 9.0c / Shader Model 3.0 以上	
	NVIDIA GeForce 6600 以上 ※ 显存 256MB 以上 ※ GeForce 7300 除外	NVIDIA GeForce 8800 以上 显存 512MB 以上
音效卡	支持 DirectSound DirectX 9.0c 以上	
操作装置	鼠标、键盘	Xbox 360 控制器

Game Release List

新作游戏发售表

时值德国GC展与日本TGS展中间的这个火爆档期，各大机种都使出了浑身解数拿出了自己的看家作品。单看最近的9月份，《无尽隐秘》再次让X360玩家享受到RPG大餐的美味，月中的《口袋妖怪 白金》会让遍布全球的口袋迷疯狂不已，而月底，点燃所有萝卜控的《超级机器人大战Z》就将降临，在这样的大作轰炸下，你是否会有玩不过来的感觉呢？ □责编/翅膀

PS2

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/11	D.Gray人 奏者的资格	AVG	KONAMI	6980日元
9/11	SEGA2500系列VOL33最终领域汇集完成	ETC	SEGA	2625日元
9/16	星球大战 原力释放	ACT	Lucas	39.99美元
9/18	薄樱鬼 新选组奇谭	AVG	Idea F	价格未定
9/18	心之国的爱丽丝	AVG	PROTOTYPE	7140日元
9/18	G1骑师4 2008	SPT	KOEI	6090日元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	价格未定
9/23	卡贝拉的危险狩猎09	ACT	Activision	价格未定
9/23	无双大蛇 魔王再临（美）	ACT	KOEI	59.99美元
9/25	超级机器人大战Z	SRPG	NBGI	8379日元
9/25	锻棒 白翼之章	AVG	Idea F	7140日元
9/25	Scarlett 日常境界线	AVG	角川书店	价格未定
9/25	白银太阳 未来契约	AVG	Russell	价格未定
9/25	真实的时运	AVG	Entabulane	价格未定
9/25	乃木坂春香的秘密 COSPALY开始了	AVG	ASCII	7140日元
9/25	风之绝佳 绝妙事物	AVG	ALCHEMIST	价格未定
9/25	神代学园幻光录 克努基亚	RPG	Idea F	7140日元
10/2	真三国无双5Special	ACT	KOEI	7140日元
10/2	实况力量棒球3	SPT	KONAMI	6980日元
10/7	NBA Live09	SPT	EA	39.99美元
10/9	意志 复活节奇迹	AVG	Idea	价格未定
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/16	机动战士高达00 高达机师	ACT	NBGI	6800日元
10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	49.99美元
10/23	恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王	RPG	ATLUS	7329日元
10/23	零之使魔	AVG	MMV	7320日元
10/23	巴洛克 国际版	ARPG	STING	3990日元
10/30	雷霆力量4	STG	SEGA	7140日元
10/30	恋乙女与守护盾	AVG	ALCHEMIST	7140日元
10/30	猩红色 日常境界线	AVG	角川书店	价格未定
10/30	恋姬 梦想	AVG	Yeti	价格未定

Wii

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/11	海贼王 摇动波涛的秘宝	ACT	NBGI	7140日元
9/16	星球大战 原力释放	ACT	LucasArts	39.99美元
9/16	怪物实验室	SLG	Eidos	39.99美元
9/18	GI骑师联盟Wii2008	SPT	KOEI	6090日元
9/22	瓦里奥大陆 疯狂摇摆	ACT	任天堂	49.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	价格未定
9/23	快乐桑巴	RAG	SEGA	49.99美元
9/23	颜料宝贝	ETC	THQ	49.99美元
9/25	模拟沥青都市	AVG	EA	价格未定
9/25	双六编年史 左手骰子右手剑	TAB	Compile	6090日元
9/25	噬魂师 单调公主	ACT	SQUARE ENIX	6090日元
9/25	美国铁人料理 顶级烹饪法	SLG	Destineer	价格未定
9/25	炸弹人	ACT	Hudson	5800日元
9/25	SIMPLE 2000 Wii 桌面游戏	TAB	D3 Publisher	2100日元
9/30	唐金出品 职业拳击手	SPT	2K Games	39.99美元
10/2	实况力量棒球3	SPT	KONAMI	7140日元
10/7	NBA Live09	SPT	EA	39.99美元
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/16	Wii Music	Music	任天堂	49.99美元
10/16	空中杀手 无罪王牌	STG	NBGI	7140日元
10/16	大怪兽对战 终极竞技场	ACT	NBGI	6090日元
10/17	鲁比克魔方世界	ETC	Game Factory	价格未定
10/21	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	49.99美元
10/23	天诛4	ACT	FROMSOFTWARE	7140日元
10/23	巴洛克 国际版	ARPG	STING	3990日元
10/23	快乐舞蹈	RAG	NBGI	价格未定
10/23	天灾 危机之日	ACT	任天堂	价格未定
10/27	吉他英雄 世界巡回演出	RAG	Activision	39.99美元
10/28	劲舞狂歌 超级明星	RAG	EA	价格未定
10/28	蘑菇人：孢子战争	ACT	Gamecock	39.99美元
10/28	斯派罗 龙之黎明	ACT	Sierra	49.99美元
10/28	詹姆斯邦德 余温之恋	ACT	Activision	49.99美元
10/30	牧场物语 兴奋的动物进行曲	SLG	MMV	7140日元
10/30	我的模拟王国	SLG	EA	价格未定
11/11	使命召唤5 战火世界	FPS	Activision	49.99美元
11/18	索尼克 释放	ACT	SEGA	49.99美元
11/13	颜料宝贝	ETC	THQ	6090日元
11/18	极品飞车 秘密行动	RAC	EA	价格未定

XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/11	无尽隐秘	RPG	Tri-Ace	59.99美元
9/11	冲突 拒绝行动	FPS	Eidos	49.99美元
9/11	宝贝万岁 天堂的烦恼	SLG	微软	6090日元
9/16	星球大战 原力释放	ACT	LucasArts	59.99美元
9/16	装甲核心for Answer	ACT	FromSoftware	59.99美元
9/18	虚幻锦标赛3	FPS	Midway	7140日元
9/23	完美机车	RAC	Disney	59.99美元
9/23	战火兄弟连 地狱之路	FPS	育碧	59.99美元
9/23	弹震症2 血痕	FPS	Eidos	59.99美元
9/23	致命车手	ACT	Midway	59.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	价格未定
9/25	少女巡航机G	STG	KONAMI	6980日元
9/30	传奇 潘多拉魔盒	FPS	Gamecock Media Group	59.99美元
10/2	雷电4	STG	微软	7140日元
10/7	裂痕	ACT	LucasArts	59.99美元
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/9	吉他英雄 世界巡回演出	RAG	Activision	11667日元
10/14	FIFA足球2009	SPT	EA	59.99美元
10/14	黑道圣徒2	ACT	THQ	59.99美元
10/14	战斧 兽骑士	ARPG	SEGA	59.99美元
10/20	死亡空间	FPS	EA	59.99美元

PS3

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/11	枪神	ACT	Midway	7140日元
9/11	冲突 拒绝行动	FPS	Eidos	7140日元
9/16	星球大战 原力释放	ACT	Lucas Arts	59.99美元
9/18	虚幻锦标赛3	FPS	Midway	7140日元
9/18	信赖铃音 肖邦之梦	RPG	NBGI	7140日元
9/18	G1骑师4 2008	SLG	KOEI	7560日元
9/18	红色男爵 Arcade	STG	Sierra Entertainment	价格未定
9/23	战火兄弟连 地狱之路	FPS	育碧	59.99美元
9/23	致命车手	ACT	Midway	59.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	价格未定
9/23	完美机车	RAC	Disney	59.99美元
9/25	交叉利刃	ARPG	COMPILE HEART	7140日元
9/25	潜水员假期 被隐藏的记录	AVG	SCEJ	5980日元
9/30	传奇 潘多拉魔盒	FPS	Gamecock Media Group	59.99美元
10/7	裂痕	ACT	LucasArts	59.99美元
10/9	吉他英雄 史密斯飞船	RAG	Activision	5040日元
10/9	吉他英雄 世界巡回演出	RAG	Activision	11667日元
10/14	FIFA足球2009	SPT	EA	59.99美元
10/14	战斧 兽骑士	ARPG	SEGA	59.99美元

NDS

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/11	孢子创造物	SLG	EA	4980日元
9/12	测验不可思议的学园DS	AVG	KONAMI	3980日元
9/13	口袋妖怪 白金	RPG	任天堂	5040日元
9/18	龙珠DS	ACT	NBGI	5040日元
9/18	野兽刑警 东京同时多发恐怖活动镇压	ACT	SUCCESS	5040日元
9/22	星之卡比 超级华丽ACT	ACT	任天堂	29.99美元
9/23	魔界战记 魔界王子与红月 SRPG	SRPG	日本一	29.99美元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Traveller's Tales	价格未定
9/25	美少女梦工厂4 DS 特别篇	AVG	CyberFront	5040日元
9/25	世界毁灭	RPG	SEGA	5980日元
9/25	噩梦骑士	RPG	STING	6090日元

PSP

日期	游戏名	类型	厂商	价格
9/16	星球大战 原力释放	ACT	LucasArts	39.99美元
9/18	侍道Portable	ACT	ACQUIRE	5040日元
9/23	乐高蝙蝠侠	ACT	Warnar	价格未定
9/25	玛娜学派 学园的炼金术士们 携带版PLUS	RPG	Gust	5040日元
9/25	大战略 大东亚兴亡史 虎虎虎 奇袭成功	SLG	SystemSoft Alpha	5040日元
9/25	美少女梦工厂5 携带版	SLG	GAINAX	5040日元
9/25	卡尔迪那鲁之弧 携带版	TAB	Idea Factory	5040日元
9/25	恋爱的烦恼 临海学校篇	AVG	MMV	5225日元
10/2	一骑当千 雄辩之拳	FTG	MMV	5299日元
10/9	超时空要塞 边境王牌	ACT	NBGI	5040日元
10/16	勇者别嚣张or2	ETC	SCEJ	3980日元

CAPCOM

格斗人物志全方位解读——

游戏天尊

大家好一个全新的栏目与各位读者见面了，在本栏目中将会为各位玩家们介绍一下CAPCOM格斗游戏人物的结局故事。想必老玩家们一定会对此产生共鸣吧？团子我将会努力为各位读者们介绍全面，好了下面就是咱们第一期的故事，不知道本餐，能不能满足格斗迷的胃口呢？隆英文名为Ryu，这个名字最早出现于CAPCOM的早期动作游戏《虎之道》中，《虎之道》推出之后CAPCOM职员船水先生便开始进行最初的街霸设计。隆这名角色在最初时根本就没有什么故事背景可言。在初代中隆与肯所谓的双主人公设计，只不过就是在名字与头发上有区别，游戏主要讲述了身为主人公的隆不断旅行寻找对手并与之对战，在和对手的交战过程中不断成长的故事。　　□文/莱团

Street Fighter



隆在打败最终强敌沙盖特之后，成为了真正的街头霸王，但是隆的旅程并没有因此而结束。



你已经成为了“巅峰之王”但你没时间停留在荣耀中，因为随时会有人出来挑战你的地位，准备接受挑战吧！

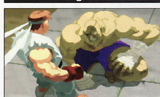
Street Fighter II



在游戏中选用隆击败警察会出现颁奖结局，第二名与第三名分别是VEGA和沙盖特，而本来已经成为第一名的隆却早已不见踪影，隆为了追逐更加强大的对手继续踏上了旅程……

这里不得不说一下CAPCOM在隆结局设计上的偷工减料，从街霸II初版天下斗士一直到《超级街霸II》隆的结局甚至包括对话都是一模一样。

Street Fighter ZERO



再次遇见沙盖特的隆感到非常吃惊，这是继初代之后第二次与沙盖特相遇（ZERO是紧接初代的作品是II代的前传）。沙盖特胸前的伤痕让他一直把隆记在脑中，他要让隆领教一下帝王的愤怒！

最终隆以自己强大的实力将沙盖特再次击倒，“哦！我怎么可能会输！这世界最强的人——是我，可是！居然会败给你2次……”沙盖特说话时眼中充满了憎恨，眼神中溢满了狂妄和愤怒。但是隆的内心中，却没有任何兴奋，相反却掠过一丝虚无感。





战败沙盖特之后隆对他说：“这拳头，还不是真正的格斗家，真正的战士应该可以超越愤怒和憎恶。”

为了让自己的对手更加强大，隆让沙盖特重新修炼，随后隆转身离开……

隆他自己并不知道不知道终点是何方，只为追求“真正格斗家”的信仰。隆的旅程，也许现在才刚刚开始。

Street Fighter ZERO2



隆终于站在了豪鬼的面前。恶斗之后豪鬼战败，他看出了隆的身体中拥有与他相同的力量，“杀意之波动”潜藏在隆的身体之中。而刚刚的这场胜利只不过是一个前奏曲而已。

隆心中疑惑，就在此时豪鬼说出要将隆心中存在的那份力量激发出来，难道他也要让隆成为“杀意隆？”

——【狱炎岛】被毁灭了，豪鬼却在那里消失不见。

对隆来说一场真正的试炼开始了，但豪鬼所说的话却在隆的心中留下了不解的疑惑，“杀意之波动”到底是什么？难道是内心中所存在的心魔吗？我的心中有这种东西吗？为了解开这一切隆又踏上了没有终点的旅程！

Street Fighter ZERO3



看到VEGA后隆才明白原来占卜师罗斯所说的男人就是他，一个灵魂不会被毁灭的人。VEGA十分狂妄的说出罗斯所告诉他的一切，隆所毁灭的只是VEGA的一个肉身，他本身的灵魂会随着基地内部的灵魂容器而不断复活。



此时隆身体中一种杀意之念涌了上来。



身为ICPO特别搜查官的春丽在总部的监视器发现VEGA所在的基地内部一种不明的力量正在不断成长着，乘战机接近的纳什也不明白是什么回事。

隆身体中的力量不断的上涌，难道这就是他心中的本性？“杀意”竟然存在于隆的心中，此时隆想起当初与豪鬼在狱炎岛一战时豪鬼所说的“杀意波动”现在隆明白了，杀意波动就是一种不断沸腾的力量，想要将一切都破坏的力量。



升龙拳！伴随着完美的姿势，隆用最大的力量彻底粉碎了VEGA的野心，能量消失了，隆战胜了自己的心魔。

Street Fighter III 未来之战



坐在车里的隆让司机将车停在奥克兰的左手边，司机感到纳闷，对隆说：“你真的要从这里下车么？？还有30英里的路程呢。”隆微笑着：“大还早着呢！我跑着过去就可以了。”



将生命不熄战斗不止作为自己格言的隆，将要继续前进，这就如奔跑中的他一样，战斗就是他的生命，直到达成自己的目的——成为一名真正的格斗家。（哦，上帝！你已经是一名非常出色的格斗家了，你不要每次结局都说差不多的话好不好！）

Street Fighter 3.3



击败JILL之后的隆回到了自己曾经修行过的山洞中，在这里他将再次感悟格斗家的真谛，——真正的格斗家究竟是怎样的？为什么而变强，胜利后又能得到什么？”



一片落叶飘落，就在一瞬间隆将落叶握与手中，将手摊开后落叶碎裂：“看来还是不行啊，以现在的我还不能判断这片落叶的归处，强者应该即使只用一根手指，也能发挥自己的力量到极限，要这样必须要继续战斗吧？

那么接下来我们将要看到怎样的隆呢？

人物志全方位解读——

格斗之王

第一期人物志与各位读者见面了，本栏目主要是以SNK棋下的格斗人物结局为主，对于老玩家来说看到如此熟悉的画面一定会感慨万千，而新读者们看到此篇时也能够跟随团子我一起了解一下SNK《格斗之王》的历史，下面为各位读者介绍的是《格斗之王》中主人公队的初作与续作结局梗概。《格斗之王》是由日本SNK公司所研发的创新格斗作品，此游戏的特点就是一改以往单对单的格斗形式，将小组战斗融入其中，三人一组，如果三名对手全部战败的话即被判定为失败。这样的格斗作品在《街霸II》横行的年代，甫一出现便立刻引起众多格斗玩家们的关注。最初作《格斗之王94》在平衡性以及对战作为试验性质的初作最值得称赞的就是开创了组队战的先河。　　□文/菜团

THE KING OF FIGHTERS 94





举办拳皇94大会的是一名专门向强者挑战的卢卡尔，拥有强大财力的他不断挑战强者并且将失败的人制作成为蜡像进行收藏，这可真是一个奇怪的癖好啊！当挑战完所有参赛队伍后他们终于见到了大会举办者的真面目。



卢卡尔藐视着日本队，“日本的队伍么？技术不错的家伙啊。真希望你们能够获胜。”



京发现自己的父亲倒在一旁，原来草薙柴舟也是为向卢卡尔挑战，但卢卡尔实在太强大了，他轻易将柴周打败。

“你们好，我是这次大会的主办者——卢卡尔。今天真是值得纪念的一天，因为我的收藏又会增加四个。”原来卢卡尔所指的收藏就是自己身边的铜像，（所谓格斗家们都是CAPCOM的战士，如古烈、豪鬼等），面对卢卡尔的挑衅，一场恶战开始了……



邪不胜正，一番恶都之后，卢卡尔终于战败，但他不甘心，于是启动了船上的定时炸弹，京等人只好迅速逃离了这里。



胜利后京决定离开，虽然还不知道下一个挑战在什么地方等待着他们……（京的爸爸哪去了？！）

THE KING OF FIGHTERS 95



一封神秘的来信“R”再次投到每一个上届格斗选手中，又一轮全新的KOF大赛开始了。草薙京为首的主人公队也加入了本次战斗中，打败所有参赛对手后京一行人来到了最终决战场。不过就当他们进入场地后毒气突然冒了出来，众人全部都昏倒了。



“你们终于醒了么？”这个熟悉的声音难道是……“卢、卢卡尔，果然是你。”最先醒来的红丸大声喊着！

“哼哼，没错，很抱歉，你们马上就会死掉，这就是阻碍我崇高的兴趣，让我蒙羞的惩罚。”

“哈，光会动嘴皮的家伙。”还没等卢卡尔说完红丸已开始“反击”了，红丸这种性格外向的人每次都能在不利的状况下寻找“反击”的机会。

“虽然还不了解状况，但是刚才一见到你就热血沸腾，这草薙之血。”此时的草薙京已经充满了斗志，“呵呵呵，草薙之血会对我的力量这么敏感么?不过，在和我战斗以前，先送给草薙君一个礼物。请一定收下。”



此时柴舟突然出现了，原来他一直呆在卢卡尔这里。“哼哼哼，好久不见了，京。”

父亲的声音显得很不正常，“父亲，你居然还活着……”京自然显得十分诧异。

“是卢卡尔大人令我复活的，而且，我要让你知道，什么才是最强，来吧你们这些废物，我会给你一个盛大的欢迎仪式。”看来此时的柴舟早已迷失了本性，原来他已被卢卡尔洗脑从而迷失心智。

“哈哈哈，真是让人感动的父子再会啊。感谢的话就留到后面再说吧。”

“用心来品味这份感动吧。”一场父子之战开始了。





战败的柴舟终于回复了神智，“唔，京……看来我的修炼还不足啊。以后就拜托你了……”

说完之后，柴舟又一次倒下了。





卢卡尔不知从何处获得了一种神秘的强大力量，令他的实力比前次大会时提升了何止一倍！但最终他还是败在了草薙京的正义之火下。“拥有这种力量的我竟然还是胜不了么？为什么这种力量不能让我所用啊！”卢卡尔体内一种神秘的力量开始上涌，瞬间将他吞噬。



“混账，居然会有这种事……哼哼哼……算了……当这个世界再次需要的时候，我还会再次复活的……那么再见吧。”留下这句话后，卢卡尔消失不见了。



“刚、刚才那个影子是什么？”红丸对卢卡尔消失时他身后出现的影子感到奇怪。



“难道……”京似乎明白了什么。逃生之后四周似乎并不见柴舟的影子，众人开始四处寻找（这次终于记得他的老爹了），不过很遗憾并没有找到任何线索，他又消失了。“那种程度的伤，应该不会死的，我想他会回来的。”京说完这句话后，打算和伙伴们一起回日本。远处柴舟望着逐渐离去的京：“你要变得更强啊！”

大墙画廊

这绚烂的世界需要你那一抹色彩！

●普通邮寄或电子邮件均可，推荐使用电子邮件。邮寄地址是北京东区安外邮局75号信箱，邮编100011；电子邮箱是meeko.dr@qq.com

●投稿需附注真实姓名、地址、邮编、身份证号码，缺少信息将无法发放奖品。

●文件请使用JPEG格式，象素大小至少在800×600以上，画稿比例请参照本期刊登的作品。

●画稿内容需与游戏相关，谢绝一稿多投，除临摹外画稿严禁任何形式的抄袭和剽窃，一经发现将永不录用。

●录用与否恕不另行通知，请谅解。

感谢大家对大墙画廊的支持，希望大家踊跃投稿，共同为大墙添彩！

□责/弥可

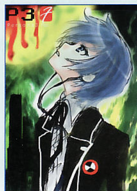
最佳画工奖



空贼的梦想 广西河池 韦煜　非常非常棒的作品！无论是画面的构图，背景和光影的处理，人物的比例、动作和神态，以及细节的设计，都无可挑剔！希望你以后继续支持大墙，多多创作这样的好作品！



林克 广西南宁 梁爽　长大以后的林克。眼神的处理还是不错的，不过嘴角有些过于偏下，反而没有表现出坚定的感觉。画面整体的比例很协调，模糊的处理也很有感觉。



HERO--仰望 山东济宁 玖音Tsubaki　画稿整体的感觉很好，背景与人物也十分的协调，人物的神态很传神。不过相对于身体而言，头的比例有些偏大，手臂也有些奇怪，望再接再厉！



不知火舞 广西南宁 LOLOKA　非常好的原创作品！不知火在你的笔下不仅保留了性感的身材和华丽的服装，而神态又多了一分宁静和可爱，非常难得！不过弥可个人认为如果扇子再大一些会更有感觉。



MHG-RB 北京 梁佳雪　红黑龙的装备和武器都是比较帅气的，加上迅龙的眼神效果感觉也很协调。不过背景稍微有些过于模糊了，左下角有些过暗，影响了太刀的造型，看不太清楚呢。



春丽的心事 广东广州 杨福中　光影效果非常的好，春丽的神态和眼神也十分舒缓，到底在想什么呢？呵呵，春丽的手臂还是很强壮的，似乎都能看到肌肉，虽然游戏中就是这样的设定，不过弥可还是觉得她的手还可以再白一点儿。



本期大墙画廊的礼品是由弥可精心挑选的，非常赞的《海贼王》海盗船模型哦！一共五组，最后可以拼成一条大船！送给最佳画工奖得主——广西河池的韦煜，你的画真的很棒，请继续加油！期待你的新作！



战神 河南郑州 李知益　克里托斯的表情处理的很好，尤其是眼神，坚定中投出一丝邪恶的感觉。不过克里托斯脑后的背景有些偏深了，显得他的脑袋少了一部分。另外他是站在砖墙前嘛？红色的砖墙很有中国风啊！



2052 南宁 李夏翠　虽然不太清楚你画的是哪个游戏里的人物，不过感觉你的画风很像CLAMP，可爱中透出华丽，非常不错！只是羽毛的处理略显沉重，希望下次可以再画得轻盈一些！

名越武艺贴

从零开始慢慢积累能力，却感觉始终在起跑线前，成功时却已过去15年。

第十九回 15年来所学到的东西

当我成为独当一面的人

天气越来越暖和了，到了春天总是让人回想起很多以前的往事。对我来说，印象最深的就是刚进入社会的那段时间。从山口县乘上奔赴东京的火车，在东京八王子这个小地方渡过了我的学生时代。和其他人一样进入新学校，和其他人一样憧憬在首都圈的生活，和其他人一样悠哉游哉地渡过象牙塔里的大学生活，我终于下决心，要尝试一条少有人走的路，毕竟，拥有不可预知的未来的人生才更有意思，就这样我进入了游戏界。来到大田区羽田这个乡下味十足的地方，不知不觉已过去15年了。之所以会想起这个，是因为现在又到了今年招募新社员的时节了。新社员一定会对公司里的一切都感到好奇吧，也许会有人这么想，“真想回复到拥有那样激动心情的年代啊”，但我对这一点却不敢苟同，因为那时活得真是太辛苦了。现在不管干什么都已经是驾轻就熟，工作记录中的表格也好，各种业务术语也罢，轻轻松松就可以拿得出手，不过，这可都是一点一滴积累起来的，回想起当初刚进公司时的手忙脚乱，真是不堪回首呢，所以我才不想回到那个时候，虽然那段时间确实很难忘是没有错啦。

当一切都是很新鲜的时候，心情当然也相当的兴奋，就像打了兴奋剂一样，即使身体很疲惫，这信号也丝毫不会传递给大脑。每天都有要学习的新东西，刚觉得把手头的部分已经消化的差不多的时候，会马上有新的东西出现，总觉得自己是站在冰山的一角前，还有数不清的事情要靠自己的双手来打拼。当真正遇到麻烦事的时候，没人会告诉你该怎么做，就像游泳一样，要在深水里不断地扑腾，不断地被水呛似的。每天的生活过的都差不多，感觉没什么大的差别，难道自己真的是在成长中？经常会有这样的疑问困扰着我，而且不安的感觉会越来越大，“我真的能成为独当一面的人么？”“该怎么做才能掌握全局？”当时，脑子里全都是这样那样的疑问。

不知过了多久，从设计变成了主创设计，又不知不觉成为制作人。但是，为什么是我？之前问过的那个问题，自己的能力究竟是怎样积攒起来的？在不得而知的情况下，事情就这么自然而然的发生了。虽然自己也尽了最大的努力，但是还是不知道有什么资格可以得到这些。也许这就是机会吧，当付出了自己的艰辛以后，只要等待合适的时机到来就可以了，不是么。地位提高以后，应该是活的会滋润一些吧，谁都会这样认为不是么，终于可以喘口气了，接下来会发生什么呢？和预想的完全不一样，完全没有想到会是这样……接下来等待我的是修业的第二阶段，付出了更多的努力和汗水，记得起来的印象中，全部都是在被人追赶那样的日子里度过的。终于，完成了第一部游戏的制作，距入社已经5年时间了，不知道什么时候，忽然被人在背后称为“大拿”（很厉害家伙），等我反应过来的时候，很纳闷，哎？为什么？就因为制作了一款游戏？还是因为自己有很高的人气？怎么也不能把这样的词和自己联系在一起。不过，艰苦的现实还在继续，不知何时是尽头。为什么会如此忙碌？甚至连停下来想一想的时间都没有，马上又开始了别的游戏的制作，然后这种忙碌的状态又持续了很长一段时间……现在的我到底怎么样呢？是不是独当一面的大拿级人物呢？不是老汉卖瓜自卖自夸，我觉得自己已经成长的能够独当一面了。因为每个人的生活环境和从事的领域都不一样，所以，在某个领域上来说，我确实能够独当一面。

何以见得呢？从以下两点可以证明我有这样的能力，而不是自吹自擂。第一，在制作商业游戏这方面，我已熟知所有的流程，并能将想法运用到实际操作中，这里说的想法甚至包括一些很细节的设想，这点是非常重要的。第二点，就是能够及时想出对策，可以第一时间解决问题，大家能明白么？举个例子，比如我们在制作一款游戏的时候，有人问道，“这个部分该怎么制作？如何处理？”，那么我就可以回答，“应该是这样来做。”再具体的进行说明一下，“这个企画案是不是能够做成有意思的游戏呢？”“这个场景可以用这种方法来做出来么？”“在规定的时间可以完成预定要完成的工作么？”“需要多少钱以及制作小组需要集结多少人？”针对以上这些细如牛毛的问题时，都能做出合理和适当的应对。不仅做出应对，还要将这样做的理由、之所以这样选择的出发点很好地传达给公司的其他同仁，让大家都能信心百倍，激励起大家的斗志。作为领导层，如果没有足够的自信并做出正确的判断的话，即使在工作上可以指挥大家，那么最后令游戏大卖这也是不太可能的事情。因为，毕竟一款游戏的制作需要很多人参与其中，即使一个人脱队也是很可怕的事情。游戏设计人员只要绘画出色就行了，编程人员只要计算机玩得溜，而游戏的制作人则要考虑很细很碎的地方，从开始制作到制作结束都要预想的到。但也是因人而异，也有这样的人，虽然没有相关的经验，可是却能够在那个岗位上做出正确判断，这就是所谓有才能的人。在我身边就有很多这样的人，与他们相比我真是自愧不如，虽然我也许在某些方面能够独当一面，但就是说破天，我也不是一个很有才能的人。

绽放自己的领导能力

诚然，我也许是一个没有什么才能的人，但是我想我其他方面的能力会将我这一缺点掩盖。15年来，我学会了很多，我懂得珍惜遇到的每一个人，如果遇到了有才能的人，却不尊重人家，也不会让其为你安心工作将这才能发挥出来吧。读到这里的人不禁会说，“我可不是为别人工作，我是为自己工作”如果有人这样说，也并不奇怪。拿艺术家来举个例子，原本说来，艺术家们应该是为别人而制作东西的，不是么？但是，历数那些成名的如梵高一样的艺术家们，其实都是为自己在创作着艺术，最后才获得成功。其实这两点并不矛盾，作为实现自我的人生价值上来说，当然工作也好，爱好也好都是以个人为出发点，但是再仔细想想，如果一切都做给自己看是绝对不行的，只能由别人来给予认可，从实现自我出发，得到他人的赞赏。也许我说的这番话有点露骨，但事实就是这样。先观察你要采用的人，看准他的特长和实现自我的目的，然后对症下药，这样才能起到绝妙的效果，自己团队中拥有了有能力的人，才能制作出好的作品，然后博得更多人的赞可。在担任制作人的时候，制作小组给我留下了相当多的回忆，有好的,也有不好的。这些都成为我借以提高自己能力的宝贵经验，并促进我学到更多的东西。

接着之前没有说完的话头，在游戏制作中，常识总是会不断变化的，在一款游戏的制作中，不能用旧有的方法和看法来制作游戏，不同的游戏、不同的场景，要用不一样的制作方法来进行操作，这样才能称得上是行而有效。在有些游戏公司曾经有过这样的事情，就是过于依靠一两个非常有名的制作人，就仅仅因为他或他们有过成功游戏的经验，但是随着游戏主机的更新换代，旧的经验往往成为新制作的绊脚石，一些公司也因此而永远消失在人们的记忆中。我并不是借此来讽刺某个公司，而是就事论事，工作，尤其是游戏这门工作，十分需要创新、刻苦以及协作的精神，某种意义上来说，很像销售业的治世名言。

工作就是工作，千万不要把个人的情感带到工作中来，很可惜，刚刚入社的时候，很多员工却并不明白这个道理，当然也包括我在内。公司就好像一个战场，在这里，为了生存下去，有时候，刚才还是朋友的家伙会马上变成敌人，并从背后捅你一刀。不管你有多么优秀的能力，一定要搞好你的人际关系，哪怕只是装装样子而已，这样就不易被孤立。另外，不要轻易和同事翻脸，要懂得忍耐和谦让，因为现在你们同乘一条船，你们有着共同的敌人，有着同样一个要实现的目标，团结很重要。记得小时候，我和一个小伙伴玩得很好，有一次，我天真地把自己最喜欢的一个玩具送给他，那天晚上我激动得睡不着觉，我在想着那家伙会高兴成什么样子，第二天一早我迫不及待地去找他，结果他竟然把我心爱的玩具遗忘在某个角落里……罗嗦了这么多，其实就是想说一个道理，在你没搞清楚状况前，千万不要对一件事和某个人付出自己的全部，一定要将前序工作搞好，力气要放在能被人看到和承认的地方，这才是重点。

下面来进行总结吧，我的工作确实非常辛苦，但也能感受实实在在的快乐，不要一味刻板工作，探求工作中快乐的部分也是我成功的一大支柱。而这15年中遇到了很多人，我很感谢带给我若干经验的这些朋友，你们是我最宝贵的财富，非常谢谢你们。以后也许还要拜托你们。那么下回再见吧。□责编/蔬菜汁

小岛の视点 Vol.12

小岛组体验最新锐装备结成心与心之间的交流Hungry for Some Snake?

第十二回　梦想将动画改编成游戏，不知这愿望何时能实现。

电影《超级无敌掌门狗菜园大危机》

作为东京国际电影节的特别招待作品，今天可以看到《超》这部电影了，但是很不巧的是和《假面超人THE FIRST》撞车，经过一番思想斗争之后，还是决定看《超》，喜欢，太喜欢了，还有一个理由就是《假》会在11月时公映，所以，即使现在不看，以后也有时间来弥补。噢，出发。

11点左右，超级无敌掌门狗系列之父尼克帕克导演登上了舞台，哇！是真人！尼克帕克本人登场。感动中，接下来掌门狗也登上舞台，尼克帕克导演在采访中一直拥着掌门狗，让人感到十足的亲和感，尼克导演的伦敦腔英语真是不错啊。2周前，刚听到一则不幸的消息，阿德曼动画公司的仓库发生火灾，所有藏品全部烧毁，过去30年的相关作品一夜间化为灰烬。因为这件事我还十分担心会不会有人员伤亡呢，不过，看到舞台上生龙活虎的尼克帕克导演，总算是松了一口气。终于等来了超级无敌掌门狗系列的最新作，这次竟然有90分钟长，真称得上是长篇了。

电影看的非常开心，很有趣，这次掌门狗狗在荧幕上非常活跃，会场内的FAN们都大声的拍手喝彩，这次全家一起来观看国际电影节的人有很多，因为在日本更具人气，所以《超级无敌掌门狗菜园大危机》会首先登陆日本，然后才是英国本土，在欧美也创下了第一收视的好成绩。因为这次只是首映，3月18日开始将在日本国内进行公映，春天一定会去再看一次的。话说日本语版的《超级无敌掌门狗菜园大危机》一定要让小钦来为掌门狗配音。在结尾字幕的人名单里竟然看到了哈里兄弟的名字，有他们来制作音乐的话，那真是没的说，很期待他们的音乐《多米诺》，非常期待。

《超级无敌掌门狗菜园大危机》的游戏版将交给Universal Studios公司制作，很荣幸KONAMI将担当向全世界推广贩卖这款游戏的角色，在欧美市场已经处于发售中。游戏版在日本上映将会和电影同步，由于偶然的机会曾有幸接触了这款游戏，感觉还不错，游戏是100%数码效果，而且在游戏中还能够再次领略到电影版的风采。完成版的游戏还没能尝试，非常期待，希望游戏版在日本能够赶快发售。

我这已经是第二次观看超级无敌掌门狗系列的作品了，自从第一次看开始，就和儿子一起成为《掌门狗》的忠实FAN了，没错，父子FAN，呵呵，所以家里的掌门狗相关周边非常丰盛，而且DVD也基本收齐了。说实话，我这10年以来一直有个想法，就是想把超级无敌掌门狗系列做成游戏，当一次偶然听说掌门狗的游戏已经发售的时候，很震惊，也很嫉妒。刚开始的时候对这部游戏的品质相当担心，万一做的不好岂不是玷污了电影的声誉？不过，担心是多余的，终于让我放心了，大家也请放宽心，游戏版《超级无敌掌门狗》一定会让你大吃一惊的。我想将改编成游戏的动画一共有两部，除了之前一直在说的《超级无敌掌门狗》，另一部就是《汤姆和杰瑞》，将自己喜欢的原作改编成游戏，着一定非常有意思。在一个完全不同的领域的作品改编成游戏确实是一种挑战，希望有一天能实现这个愿望。

书《香格里拉》

回家后，读完了池上永一的《香格里拉》（角川书店），哎呀，非常有意思，是充满了幻想要素的一部作品，记述了我们以前的梦想、憧憬、兴奋和感动，属于启蒙性质的一部书，我想应该是这样，里面新奇的想法非常多，充满了科幻的魅力色彩。在书中，70年代提出来的“全球变暖效应”被重新诠释了一番。

其实从3、4年前的一部小的新闻中就可以看出端倪，在那个报道中讲述了由于京都议定书而对先进发达国家的二氧化碳排气量进行限制的事情，但另一方面，国家和企业却在自欺欺人地买卖排放二氧化碳权利。19世纪的时候，芝加哥首次使用了二氧化碳排放这个词，环境问题首次被提到市场经济的基础上进行考虑。

本书也以这条线索为中心，以近未来的“二氧化碳排放权的买卖”为主题，记述了以世界为背景的国家机关和企业间的争斗，在石油之后，由经济再次引起了战争。而其间人们也正在研究“将二氧化碳埋入地下或者是海中的方法”，这就是这部小说带来的神奇魅力。这部小说涉及到文化、民族、对社会的批判、科学、经济、历史，不但敲响了历史的警钟，也为后人提供了很多值得参考的信息。这部小说不仅拥有独特的世界观，书中人物的个性塑造的也非常成功。尤其是其中的女性角色十分强大，与男性角色相比简直可以称得上是压倒性的。所以读到后半段的时候，简直就像有一种力量在催你前进一样，很快就将后面的部分读完了。

日本文学界总能创作出令人精神为之一振的作品，虽然《香格里拉》是小说，但是真的很想将这部作品作成视频的形式供大家欣赏。但是不知道这一众角色的魅力能不能通过实写的形式展现出来呢？看完这部作品，不禁让人联想起世外桃园的故事，如果这有那样的世外桃园的话，会怎么样呢？

日常会话之“配送纸巾”

在换乘车站的入口附近，充斥着大量的配送商品，像“配送纸巾”、“试用品”之类的东西这里有很多，所以我称这里为配送点。不过最近这里最多的是《R25》和《Hot Pepper》等免费杂志。

每次上班的时候，都要经过这个配送点，天气晴朗的日子里，路口一定会拥挤着一帮打工的年轻人，没有别的路可以绕过他们，难道要无视他们么？当然不行，只能协助他们领几个配送品了。一旦有人在我面前递过来，就会条件反射的接在手里，这也是关西人的性格所致吧。在关西，就有递过纸巾就必须接过来的传统。而如今，配送纸巾也成了识别地方的一大特色，比如，东京人在有人递送印有宣传条语的免费纸巾过来时，通常都会拒绝。

发配送品的人，接受配送品的人，大家心理的活动其实都非常的奇妙，很多人就在这不经意间学到了很多有意思的东西。在平凡的小事中多一些观察和思考，这就是我的作风。　□责编/蔬菜汁

Profile

昨天非常累，没有写博客的心情，所以好好休息了一天。今早天气不错，心情也变好了，继续写博客。午饭的时候，被人问，“今天有工作么？”“今天要去电影。”虽然很不好意思，但这确实是实话，很重要的电影，不过，在那之前先要为几个重要会议做准备，而且还有堆积如山的邮件。

山寨风

Unlicensed Videogame Consoles

国产游戏机日益山寨化 究竟是希望还是绝望？

说到“山寨机”，许多玩家们首先想到的是各种杂牌的手机和随身听、MP4等电子类的产品。实际上，早在这些山寨货诞生之前，我们的游戏世界就已经充斥着诸多的山寨产品，从兼容的游戏机到各种组装配件，如果你到一个卖游戏的地方仔细观察，就会发现我们生活在山寨的世界之中。

穿礼服的“山大王”们！

近来，“山寨机”成了各大媒体上一条流行语，泛指那些通过非正规渠道生产或销售的黑手机、高仿机，以及在市面上销售的各种贴牌或杂牌手机。这些



←虽然造型与NDS一样，但是游戏的画面和本质内容连ATARI都比不上。

山寨机最大的特点就是令人乍舌的低廉价格和参差不起的质量。同时，又因其出身草莽，既不受法规约束，又逃避国家税收，还涉嫌侵犯知识产权、不利自主创新、阻碍产业发展等等种种罪名，而遭到舆论的大力挞伐。尽管如此，山寨机好似野火烧不尽，丝毫没有收敛的迹象。更有甚者，这股山寨的“春风”已经吹出了手机领域，开始蔓延到其他消费电子产品领域，游戏机行业也未能幸免。

其实，山寨风之于国内游戏机行业是道地的逆袭！因为所谓“国产游戏机”最早便是出于“山寨”之中。江湖传言：20世纪80年代末，一位出身北大物理系的张姓才子，利用反向工程（Reverse Engineering）技术，成功破解了任天堂FC游戏机的指令集。后来，这个成果被小霸王低价收购，以此为基础生产出了名噪一时的小霸王学习机。虽然冠以“学习机”之名，但从根本上说，小霸王就是任天堂FC的兼容机，其产生过程也与我们今天所说的山寨手机颇有相似之处：山寨手机的盛行源自台湾联发科技公司（Media Tek Inc.）推出了手机核心部件基带芯片的整体解决方案“Turn-key”，把原本高不可攀的手机生产，变成了只要装上外壳就能上柜卖钱的简单营生。

然而，相比于山寨手机在知识产权问题上的某些模糊地带，当年的小霸王和其他类似的“学习机”产品却有明显的侵犯知识产权之嫌。毕竟，FC游戏机是任天堂公司的专有产品，而且从未对中国企业进行过知识产权方面的转让。不过，碍于当时国人的知识产权意识淡漠，国家知识产权法律制度尚不健全，而任天堂也从未在国内投放过行货机，更没有对中国企业的“侵权行为”采取过实质行动，结果小霸王便以合法的身份走遍中国，一直把广告打到中央电视台，巅峰时期曾创出年产值10亿元的奇迹。如果把这样的“小霸王”也归入山寨之列，那就当真是穿礼服、戴领带的山大王了！

话说回来，能够像小霸王一样成名立腕的企业实在有限，可是靠生产山寨游戏机大发财源的人却并不少见。早在20世纪80年代末，广东沿海一带的电子厂就已经开始生产FC兼容机和盗版游戏卡带，到90年代中期已经是遍地开花，发展出了横跨粤港两地的完整产业链结构。当时，造型各异的游戏主机和内容丰富的游戏卡带（多以“×合一”或“××合一”）在各大城市的商场内公开摆卖。无论是掏钱购买它们的家长，还是在电视机前激战《超级玛丽》、《魂斗罗》和《赤色要塞》的孩子们，很少有人知道任天堂为何物，更不清楚谁是KONAMI谁是CAPCOM！这就是当时国产游戏机和国内游戏市场的真实写照：没有城邦只有山寨，没有规矩只有江湖。即便到了在当下这个Wii、PS3和XBOX360三雄争霸的时代，山寨版FC和盗版卡带仍旧在国内许多二三线城市和广大的农村地区流行，其生命力之顽强可见一斑。

不过，随着全球游戏机市场的更新换代以及国内个人电脑（PC）产品的日渐普及，基于FC技术的国产山寨游戏机，生存空间日益萎缩，逐渐淡出主流市场。取而代之的是，经过破解处理的水货游戏机和盗版游戏软件，从90年代中期出现的SS、PS，到最近风行的Wii、XBOX360、PSP、NDS等等，几乎所有国际上流行的游戏主机，都能在国内找到相应的水货版本。尽管顶着违反国家政策法规、走私贩私、偷税漏税、毒害青少年等等数不清大帽子，但水货游戏机和盗版游戏仍旧像阴影中的苔藓一样，迅速的蔓延生长——毕竟人们对游戏机和TV-Game的娱乐需求是真实存在的，而对于中国这样一个人口大国来说，即便是千分之一、万分之一的市场需求，也会演变成为无比巨大的商机。随着互联网和电子商务时代的到来，水货游戏机和盗版游戏的流通、传播方式也发生了彻底改变，潜在的市场需求得以充分释放。另一方面，产业政策的限制、国际游戏产业巨头的战略选择以及国内游戏机产品的市场畸形结构和玩家业已形成的消费习惯等等因素的综合作用，最终催生出了新一代的山寨游戏机。

鸟枪换炮大不同：山寨游戏机的新世代

国内游戏机行业的山寨历史不可谓不悠久，但真正浮出水面，为世人所知却还是最近的事情。套用山寨手机的分类方法，今天市面上流行的山寨游戏机可以分为改版机、翻新机和高仿机三种。

改版机就是人们通常所说的“水货”，也就是通过非法途径流入内地市场的游戏机。受制于国家现行的产业政策以及国内游戏市场多年的积弊，目前在市面上销售的三大游戏机生产商任天堂、索尼和微软的游戏主机，基本上都是水货。其中，绝大部分主机都是从香港走私入境的，也有一部分是从国内代工厂流出来的，还有少部分是直接从日本或美国邮购的。如果走私量较大，一般是裸机入境，在广州等地配件包装，然后在发往全国各地。

之所以把原厂出品的水货也归入山寨机之列，原因有三：第一，因为是通过非法途径流入市场，所以无法享受生产商的技术支持和售后服务；第二，为了让原版游戏机能够使用国内的盗版软件，必须对其进行破解，加装直读芯片，其过程类似于改装车；第三，尽管这些游戏主机基本上是原厂出品——当然其中不少实际上是“Made in China”，但其所用配件，如直读芯片、手柄、记忆棒等，则大都为国内的高仿产品，而且已经达到了乱真的程度。据资深人士透露，水货/改版游戏机销售利润的70%都来自配件。由此可见，改版机之所以能在国内市场上如鱼得水，与来自山寨的支持和保障是密不可分的。

与改版机相比，翻新机的垃圾味道要浓得多。所谓“翻新机”，就是把一些从海外回收来的废旧游戏主机，在山寨电子厂或小作坊中进行维修翻新，重新包装后再销往全国各地。翻新机从本质上说就是一种电子垃圾，而且由于来源复杂，质量难以保证，对于玩家的人身和财产安全是一种潜在的威胁。但相较于改版机的高端价位，翻新机价格低廉，再加上外观与改版机差别不大，因此常常让一些不明就里的玩家吃亏上当。当然，也有些黑心卖家，用翻新机以次充好，赚昧心钱。所以，翻新机可以说是最黑、最垃圾的山寨机。



←山寨机主要仿造的都是外形，其内涵一般来说都是渣。

相比于山寨手机中的高仿机，山寨游戏机中的“高仿机”充其量不过是徒有其表而已。有一种名为PolyStation的国产山寨游戏机，外形酷似索尼的PSone游戏机。但只要揭开主机上的顶盖，它就原形毕露了——顶盖下面不是CD-Rom，而是一个长条形的卡带插槽。事实上，PolyStation只是一款FC兼容机罢了。尽管包装盒上标称支持过百款游戏，可实际只有24款不同的游戏，其余的只是在这24款游戏的基础上略加改动而已，比如更改调色盘或使用不同角色，更有甚者把游戏主角由马里奥改为皮卡丘等等。



→玩家门恶搞的学习机与Windows Vista结合之后的假想图，但是笔者也不敢保证这种东西不会出现（当然画面不会是这样的）。

据说，PolyStation还有多款系列产品，包括PolyStation2、PolyStation3与PolyStation4。其中，PolyStation2和PolyStation3分别是以索尼PS2、PS3的外观为模仿对象，自带液晶显示屏的玩具型游戏机，技术水平大约与十多年前流行的“电子鸡”（Tamagotchi）相当，甚至还要更差一些。至于PolyStation4生得何等模样，有怎样的“惊人本事”就不得而知了。

既然家用机可以被“高仿”，掌机自然也是在劫难逃。常见的两种高仿掌机是仿索尼PSP的POP Station和仿任天堂NDS的Neo Double Games。这两种高仿掌机在外观上与它们的模仿对象有着惊人的相似。不过一旦拿到手上，粗劣的材质就会让人感到它们与正品间的巨大差异。至于开机后的情况就只能用惨不忍睹来形容。POP Station和Neo Double Games内置相同的4款游戏，分别是“Soccer”（足球）、“Street Fighter”（街霸？！）、“Submarine Invasion”（潜艇大战）和“Fortress Guardian”（要塞卫士）。请千万不要被他们的名字唬住！这些游戏的制作水准大概只相当于上世纪70年代末、80年代初游戏软件设计的中等水平，可玩性甚至还不如某些山寨手机上的自带游戏。至于Neo Double Games则更加可笑，刻意模仿NDS的双屏幕是可拆解的，游戏程序就固化在屏幕内部的集成电路里。如果想玩不同的游戏，就需要拆下上端显示屏，再用下端的显示屏替换，也就是说显示屏的作用类似卡带。如此具有山寨风格的新鲜“创意”，真是让人大开眼界。

最令人感到不可思议的是，上面提到的几款山寨游戏机居然全都是外贸产品，其外包装、标示说明等全部采用英文。无论是在欧洲的露天旧货市场，还是在日本的小电器商铺里，都能找到它们的身影。一些“国际友人”还专门为这些国产山寨游戏机制作了视频节目，在YouTube网站上就能找到。反而是在国内，上述几款山寨游戏机倒是非常少见。

那么，在国内市场上到底有哪些山寨游戏机比较走红呢？当然非诨号“威力棒”的Vii莫属。根据目前掌握的材料分析，Vii的制造商是广州市京仕敦电子科技有限公司，上市时间在2007年底到2008年初，但在2007年9月前后就已经有Vii的宣传广告出现在网络和平面媒体上。Vii是任天堂Wii的高仿机，标价人民币1280元，约为标准配置Wii改版机国内售价的1/2强。其游戏控制方式与Wii类似，不带光驱，内置12款游戏。其中部分游戏明显是在模仿Wii Sports，但无论是画面还是机能，都还停留在FC的层次上，可玩性与正品Wii根本不能同日而语。最近市场上又出现了Vii二代游戏机，与一代相比最主要的变化是实现了软硬分离，而且Vii二代机还拥有三种不同颜色的款型，增加了时尚感，售价也降至450-589元之间。

看过了Wii的山寨机，有人不禁要问：为什么不是PS3或是XBOX360，而是Wii成为山寨的最爱呢？要回答这个问题需要从两个方面加以分析。任何一种山寨产品都具有“两低一短”的特点，即低价、低质、使用周期短，山寨游戏机也不例外。而要在保证低价的前提下，追求暴利，就只有不惜一切压低成本这一条路可走。事实上，打开Vii的机盖你就会发现，在大小与Wii相差无几的壳体内，主机板只占据了不到1/4的空间，甚至为了让机体重一点，生产商还在壳体内加入了铁块。由此，我们便可以清楚的知道，Vii和Wii虽然只有一字之差，但却有着天壤之别。即便Vii的售价只有Wii的1/4，其获利水平也决不在Wii之下。

不过，在压低成本的同时，还必须保证外观的雷同性和机能的近似性。因为高仿机的价值是在与正品机的比较中获得的，外观的雷同和机能的近似，能够让不了解内情的入门级消费者产生错觉，造成对性价比的误判。而Wii所针对的恰恰是那些以前几乎从不接触游戏的消费者，这让Wii更像是一件玩具，而不是游戏机。在这一点上，Wii与它的模仿者们似乎是殊途同归，区别在于前者是靠创意赢得市场，后者却是用噱头来炒作人气。

山寨启示录：自主研发国产游戏机的历史契机

不管从哪个角度上看，山寨游戏机的泛滥对于中国游戏产业的长远发展几乎没有任何正面的帮助。不过，山寨游戏机的出现也促使我们反思以往对国内游戏市场和游戏产业的某些刻板印象和定式思维。或者说，现在的我们应该比以往任何时候都更有信心期待真正意义上的自主研发、自有品牌，技术上具有竞争力的国产游戏机问世。

曾几何时，中国什么时候能够造出自有品牌的游戏主机是国内电玩圈里热议的话题之一。不过，随着国际市场上游戏机产品一次又一次的更新换代，“国产游戏机”的梦想似乎变得越来越遥不可及。



↑目前的山寨游戏机中，有不少还是以FC、MD为基础制作的内含多个游戏的仿造品。

与30年前相比，电子游戏机领域已经不是人人可入的淘金场。当年，美国人诺兰·布什内尔成立雅达利（Atari）公司，进军游戏市场的时候，公司注册资本仅为500美元。而当微软在2000年启动XBOX计划，决心进军游戏机市场的时候，光先期投入就超过20亿美元。而就目前的平均水平来说，游戏主机每更新一代，开发费用就要净增20%-50%。这还不包括生产成本的提高，以及后期市场开发、广告宣传和公关费用等。与之相应的，游戏软件的开发费用也大幅攀升，以索尼的游戏机为例，平均一款PS游戏的研发成本约为1亿日元（约合人民币654.6万元），到PS2时期上涨到3亿日元左右（约合人民币1964万元），而PS3的单款游戏开发成本更是达到了创纪录的10亿日元（约合人民币6546万元）。如此高昂的开发成本，让众多中小软件开发商和独立游戏设计师望而却步。即使是业内的实力企业，也不得不越来越多的依靠跨平台来提高软件销量，分摊开发成本。

在开发成本激增的同时，游戏市场的容量却出现急剧萎缩的势头。以日本为例，日本游戏软件市场规模由1997年时的5833亿日元，下降到2005年的3141亿日元。如果再把通货膨胀的因素考虑进去，就意味着日本游戏市场在短短8年间已经被腰斩。尽管欧美市场增长迅猛，新兴经济体市场逐步升温，但作为电子游戏产业的核心市场，日本游戏市场的动向仍旧具有决定性的影响。

也正是在这样的市场环境下，任天堂提出了自己的解决方案，这就是Wii！任天堂以直觉、简单、符合现实世界物理常识的全新操控方法，重新定义人与游戏的关系，让玩家从“用头脑玩游戏”进入“以身体玩游戏”的时代。最近18个月来，Wii在全球各地急速飙升的销量意味着市场已经开始接受和认同任天堂透过Wii所表达的游戏理念。

对于中国游戏产业来说，这正是启动本土TV-Game产业的一次难得机遇。客观地说，2000年前的中国游戏市场基本上是一个净输入的市场。随着网络游戏的兴起，中国本土游戏企业终于在新世纪全面爆发，短短几年间就重塑了中国游戏市场的大格局。但对于TV-Game领域，本土游戏企业少有涉足，即便有一两个勇于尝试者，也都是雷声大雨点小，缺乏对整个游戏产业发展大趋势清晰而准确的判断。

只有在TV-Game领域取得突破，才能证明一个国家的游戏产业的发展进入了高级阶段。而随着任天堂Wii的风行，为国内企业进军TV-Game领域指出了一条捷径：不必追求最顶尖的硬件机能和最绚烂的视觉效果，只要能造出一台让人无论如何都想要玩一下的游戏主机就能占领市场。要研发出有市场价值的国产游戏机，建立行之有效的游戏软件开发与管控机制，或许比机体本身的研制更加重要。美国苹果公司为iPhone打造的APP Store软件商店模式值得借鉴。通过提供简单易用的软件开发包iPhone SDK，苹果吸引世界各地中小开发商和独立软件工程师为iPhone设计软件。而脱胎于苹果iTunes网上音乐商店的APP Store软件商店，为这些第三方软件搭建起付费下载的有效通道，可以实现“长尾”（Long Tail）式的商业暴利和技术分享效果。同时，通过建立软件开发包有偿下载和实名注册、资格审查制度，可以有效的控制上传到APP Store的软件质量，防止粗制滥造。构想中的国产游戏机既要学习Wii的体感游戏理念，也要借鉴XBOX Live之类的特色网上服务，使之成为真正与时代同步，又能赚钱的娱乐主机。

□文/天津艺术职业学院 刘健